extra CLICK!
nr 1 10 lipca 2000 r.
nr indeksu 358932
CENA 4.50 zł

# CLICK!

WSZYSTKO, CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ O DIABLO 2




W NUMERZE CD-ROM!

DEMA NA CD

## Deus Ex

## Motocross Madness 2

## Starlancer

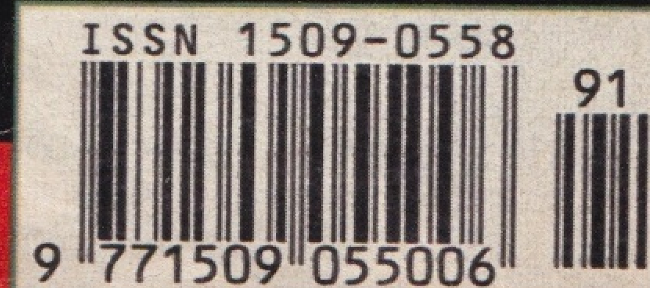
Kupon zniżkowy:
Diablo 2
20 ZŁ TANIEJ

# DIABLO II

Historia Diablo • BattleNet • Gramy w Diablo 2 • Opowiadanie




2 GIGAPLAKATY!


ISSN 1509-0558
91
9 771509 055006

## Witajcie!

Gdy dawno temu w Internecie pojawiło się demo pierwszej części DIABLO, kilka osób z naszej redakcji zastanawiało się, czy uda się je uruchomić. Komputer, który mieliśmy do dyspozycji nie był imponujący. Ot, zwykłe 486 z procesorem 80 MHz. Windows 95 pracował na nim z pewnymi oporami. A jednak udało się! Gra działała wolno, bohater poruszał się drobnymi kroczkami, a na pokonanie kilku szkieletów potrzeba było około 15 minut. Niemniej jednak gra działała! Tak się zasiedzieliśmy nad DIABLO, że drugi poziom skończyliśmy dopiero po północy. Ta gra po prostu nas oszołomiła! Gdy później mieliśmy już dostęp do lepszych komputerów i do pełnej wersji, spędzaliśmy nad nią całe noce. Piszącemu te słowa udało się zabić Diablo dopiero około 7.00 rano.

Wszystko wskazuje na to, że i teraz fanów DIABLO czekają kolejne nieprzespane noce, niezdane egzaminy i dwóje w szkole. Wszystko to za sprawą kolejnej części owej wspaniałej gry. DIABLO powraca i to w nowej, zmienionej formie. Tym razem składa się z 4 aktów, a w każdym z nich znaleźć można różnych przeciwników i niebezpieczne wyzwania, którym – miejmy nadzieję – sprostają wszyscy miłośnicy cyklu.

To właśnie dla Was przygotowaliśmy specjalny dodatek poświęcony DIABLO II. Jako pierwsi w naszym kraju publikujemy materiały, które pomogą wam ukończyć grę, a także pomóc lepiej wczuć się w klimat mrocznego, gotyckiego świata DIABLO II. Do naszego dodatku dołączamy płytę CD, na której znajdziecie wiele interesujących rzeczy, dotyczących opisywanej gry, a także innych tytułów.

*Redakcja*

## SPIS TREŚCI




CLICK! extra

**Dyrektor wydawniczy:**
Jerzy Szulwic

**Redaguje zespół:**
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

**Graficy:**
Jacek Goliatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

**Autorzy:**
Hubert Czajkowski, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Marcin Kułakowski, Jerzy Rzymowski

**Adres do korespondencji:**
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

**Druk:**
Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie





**ISSN 1509-0558**

# DIABELSKA

**Niewielu spośród śmiertelników zna prawdziwą naturę świata oraz rolę, jaką odgrywa ona w odwiecznej walce Dobra i Zła. Tylko nieliczni zdają sobie sprawę z wagi wydarzeń, które miały miejsce w małej wiosce Tristam nad brzegiem Talsande. Początek dał im pewien kamień – zakopany przez broczącego krwią wojownika**

## Początek Czasu

Od Początku Czasu siły Porządku i Chaosu zaangażowane były w nieustającą walkę. Przez długie eony odbywała się ona bez wiedzy i udziału śmiertelników, zbyt prymitywnych, by byli godni uwagi Demonów. W tym czasie piekłem rządzili trzej Piekielni Książęta: Diablo – Pan Grozy, Mephisto – Pan Nienawiści oraz Baal – Pan Destrukcji.

## Diablo

Demony od zawsze szukały sposobu na wygranie Wielkiego Konfliktu. Diablo pierwszy zainteresował się materialnym wymiarem ludzkim. Dostrzegł on możliwość wykorzystania ludzi w walce przeciwko Światłu. Demon obawiał się jednak, że śmiertelne istoty mogą stanowić zagrożenie dla Piekła, jeśli dalej będą rosnąć w siłę i przyłączą się do legionów Nieba. Ale walka o wcielenie tego wymiaru do Piekieł osłabiłaby Siły Zła, które już wtedy rozproszone zostały w wojnie z Niebem. W razie powodzenia zdobyta przewaga nad siłami Dobra pozwoliłaby jednak Piekielnym Książętom zapukać do Wrót Nieba. W szeregach Demonów pojawiła się więc niezgoda. Pochłonięci podbijaniem ludzkości trzej bracia zignorowali kłopoty w swoim królestwie. Pozwoliło to pomniejszemu demonowi wygnać Diablo, Baala oraz Mefisto do ludzkiego wymiaru. Tutaj bracia rozdzielili się, a szlak każdego z nich znaczyło zniszczenie. Nastały ciężkie czasy dla śmiertelników.

## Wojna z Trojcą

Kiedy siły Zła osiągnęły dominację w ludzkim królestwie, odmienne i często ze sobą skłócone klany Magów zrozumiały, że podzielone polegną wszystkie. Dlatego też zjednoczyły się i stworzyły bractwo Horadrim. Było ono dość potężne, by pokonać Demony.

Jednak mimo swej wielkiej mocy, Horadrim tworzyli śmiertelnicy, którzy słabli w walce z Siłami Zła. Niebiosa jednak nie przyglądały się obrotowi wydarzeń bezczynnie – dar Światła dał nadzieję śmiertelnikom na wygranie konfliktu. Archanioł Tyrael podarował bowiem ludziom Kamienie Dusz. Były one w stanie schwytać ducha każdego istnienia. Tak uzbrojona armia Horadrim uwięziła w Kamieniu Dusz Mefisto. Wtedy też podzieliła się na dwie grupy. Pierwsza ruszyła za Diablo. Druga podążyła pod komendą potężnego Czarnoksiężnika Tal–Rasha za Baalem.

## Baal Pogromiony

Pięćdziesiąt osiem dni Tal–Rasha ścigał Baala. Doszło do straszliwej walki, w której poległo wielu, a Kamień Dusz został roztrzaskany. Tal–Rasha zaś zamknął w sobie duszę Baala. Jednak Baal zwiódł Tal–Rashę. Było tylko kwestią czasu opanowanie ciała Maga przez Demona, który w ten sposób poznał najpotężniejsze z ludzkich zaklęć.

## Koniec Diablo

W 1103 roku Grupa Jered Caina pochwyciła Diablo w królestwie Khanduras. Walka z Demonem należała do bardzo ciężkich. Konfrontację z Panem Grozy przeżył jedynie Cain. Zakopał on kamień blisko rzeki Talsande, a nad tym miejscem bractwo wzniosło klasztor.

Mnisi wykopali kilka poziomów katakumb, a nieopodal powstała mała wioska Tristram. Czas mijał i wszystko wskazywało na to, że piekielne zagrożenie minęło. Bractwo Horadrim zaczęło podupadać, jako jeden z wielu klanów Magów. Rozkwitała nowa religia. W końcu ludzie porzucili klasztor i zapomnieli o jego istnieniu. Pokolenia mijały, a Diablo planował swoją ucieczkę.

## Szaleństwo Leorica

Po zjednoczeniu Khanduras król Leoric wybrał klasztor na swoją siedzibę. Obecność jego służby, doradców oraz armii przebudziła Zło ukryte głęboko pod ziemią. Armia rozproszyła się, a zło opanowało Leorica. W okolicach klasztoru zaroiło się od Nieumarłych, a nawet Piekielnych Bestii. Jęki torturowanych dusz, skrzypiące kości szkieletów wydobywały się z wnętrza klasztoru.

## Zamierzchłe czasy

# HISTORIA

## Powrót Diablo

W 1241 doradca króla, arcybiskup Lazarus, znalazł drogę na najniższy poziom katakumb, gdzie spoczywał Kamień Dusz. Diablo od wieków czekał na taką okazję i użył całej swojej mocy, by opanować umysł arcybiskupa. Już jako marionetka w ręku Diablo Lazarus powrócił na powierzchnię, gdzie zaplanował porwanie księcia Albrechta. Po zaginięciu syna, będąc pod wpływem mocy Diablo i Lazarusa, król Leoric oszalał.

## Lochy Diablo

Nad Tristram zawisło widmo zguby. Na wieść o skupieniu Zła, ze wszystkich krain zaczęli przybywać poszukiwacze przygód oraz Paladyni Światła. Wielu zginęło próbując walki, inni poddawali się w połowie drogi, nie docierając do najniższego poziomu katakumb. W końcu pojawił się samotny bohater, który wyzwał do walki Siły Ciemności, spowijające krainę. Pokonując piekielne korytarze pełne sług Diablo, bezimienny bohater stanął w końcu przed Panem Grozy. Wiedząc, że duch Diablo nigdy nie zostanie w pełni zniszczony, bohater zdecydował się dokonać największego poświęcenia – odrzucając własną duszę, zawarł esencję Diablo w sobie. Miał nadzieję, że wystarczy mu sił i woli, by utrzymać Demona w posłuszeństwie. Postąpił tak, jak Tal–Rasha wieki wcześniej. Nie przypuszczał nawet, że ten gest nie tylko oznaczał zwycięstwo Diablo, ale i bezpowrotnie do Końca Czasu przeklął duszę śmiałka.

## Uwolnienie Mefisto

W mieście Kurast, stolicy Wschodniego Imperium, zamknięty w kamieniu Mephisto przebywał w głównej świątyni Zakarum. Z czasem opanował Kamień Dusz, który go więził, i użył swojej mocy do zawładnięcia lokalnego zakonu księży. Pracowali oni nad zaklęciem mającym rozbić kamień. W ten sposób zerwana została pieczęć i uwolniono Pana Nienawiści. Demon zamienił siedem mniejszych części kamienia w lewe dłonie siedmiu arcybiskupów, którzy mu służyli, składając krwawe ofiary. Największy kawałek nosił w dłoni Que–Hegan Sankekur, najwyższy kapłan Zakarum.

## Piekielna Trójca raz jeszcze

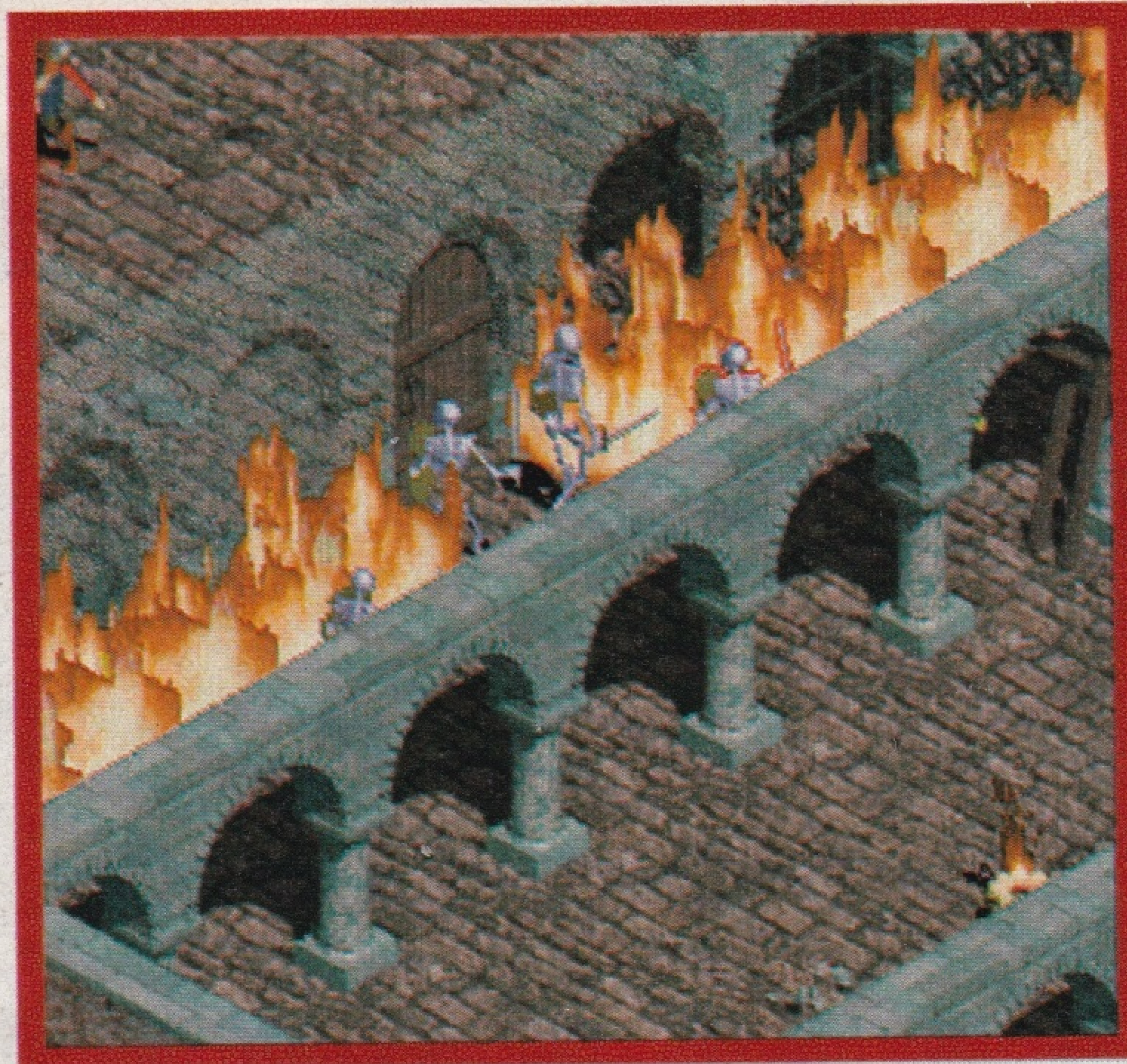
Diablo oraz Baal, który także zdołał się uwolnić, przybyli do Kurast. W świątyni Mephisto trzej piekielni bracia połączyli moce i otworzyli wrota do Piekieł. Diablo przekroczył bramę, gdzie przygotowywał piekielne armie do inwazji. Mephisto został w świątyni, mając za zadanie zabić każdego śmiałka, który tam wkroczy. Śmiertelni bohaterowie okazali się jednak silniejsi, niż sądzili Piekielni Książęta. Zabili wyznawców Demonów, Mephisto na powrót uwięzili w kamieniu i przekroczyli Wrota Piekieł. Spotkali Archanioła Tyraela w Fortecy Pandemonium – miejscu Nieba odwiecznie służącym do zbrojnych wypadów na Piekło. Podążając za jego radami, pokonali Diablo oraz jego demoniczną armię.

1103 1241

## ŚWIAT SANKTUARIUM

Nadejście Trzech oznaczało w historii Sanktuarium nastanie czasu zła nieporównywalnego z żadnym innym. Kataklizm, który nastąpił po ich przybyciu i szerzone przez piekielne sługi Trójcy zniszczenie, spowodowały wielkie zmiany w całym świecie. Piekielne stwory bardzo zniszczyły krainy Sanktuarium. Wielu z tych, których nie pochłonęło pojawienie się ciemności, zmieniło się i wypaczyło pod wpływem chaotycznych sił. Wielu mieszkańców świata przemieniło się w nikczemne i zdeprawowane cienie swych dawnych postaci. Świat, który niegdyś pozwalał na nieskrępowany rozwój ludzkości, zamienił się w miejsce, gdzie tylko najsilniejsi mogą przetrwać. Przybycie Mrocznej Trójcy do świata śmiertelników najbardziej dotknęło Zachodnie Królestwa, pustynne regiony Aranoch i dżungle Kedżystanu.

Złe siły wpływają w jakimś stopniu na większość, jeśli nie na wszystkie stworzenia Sanktuarium. Wielu ludzi spotykało zwierzęta poza ich naturalnym środowiskiem, towarzyszące sługom gniewu Piekła. Takie widoki stają coraz częstsze, gdy zbliżyć się do legowisk demonicznej arystokracji. Zgromadzenia wielkich demonów zbierają piekielne bestie wokół ich siedzib, by chroniły swych panów. Te potężne potwory władają śmiercionośnymi umiejętnościami i czasami pojawiają się w nieoczekiwanych miejscach. Niech uważają wszyscy poszukiwacze przygód!





## ZACHODNIE KRÓLESTWA

Górzyste lasy Zachodnich Królestw oskrzydlone są od północy przez ziemie plemion Barbarzyńców, a od wschodu przez rozległe pustynie. Ich niewielkie, niezawisłe królestwa rozwinęły unikalne zasady protokołu i etykiety, przez co wielu ludzi uważa je za najbardziej cywilizowane kraje świata. Tak pochopne opinie stoją w jawnej sprzeczności z młodym wiekiem tych państw. Dawniej Zachodnie Królestwa były celem podróży licznych kupców i spokojnych podróżników, jednak ostatnie walki spowodowały, że stały się bardzo niebezpieczne, zwłaszcza odkąd przybywają tam najemnicy i inni obskurni podróżni.

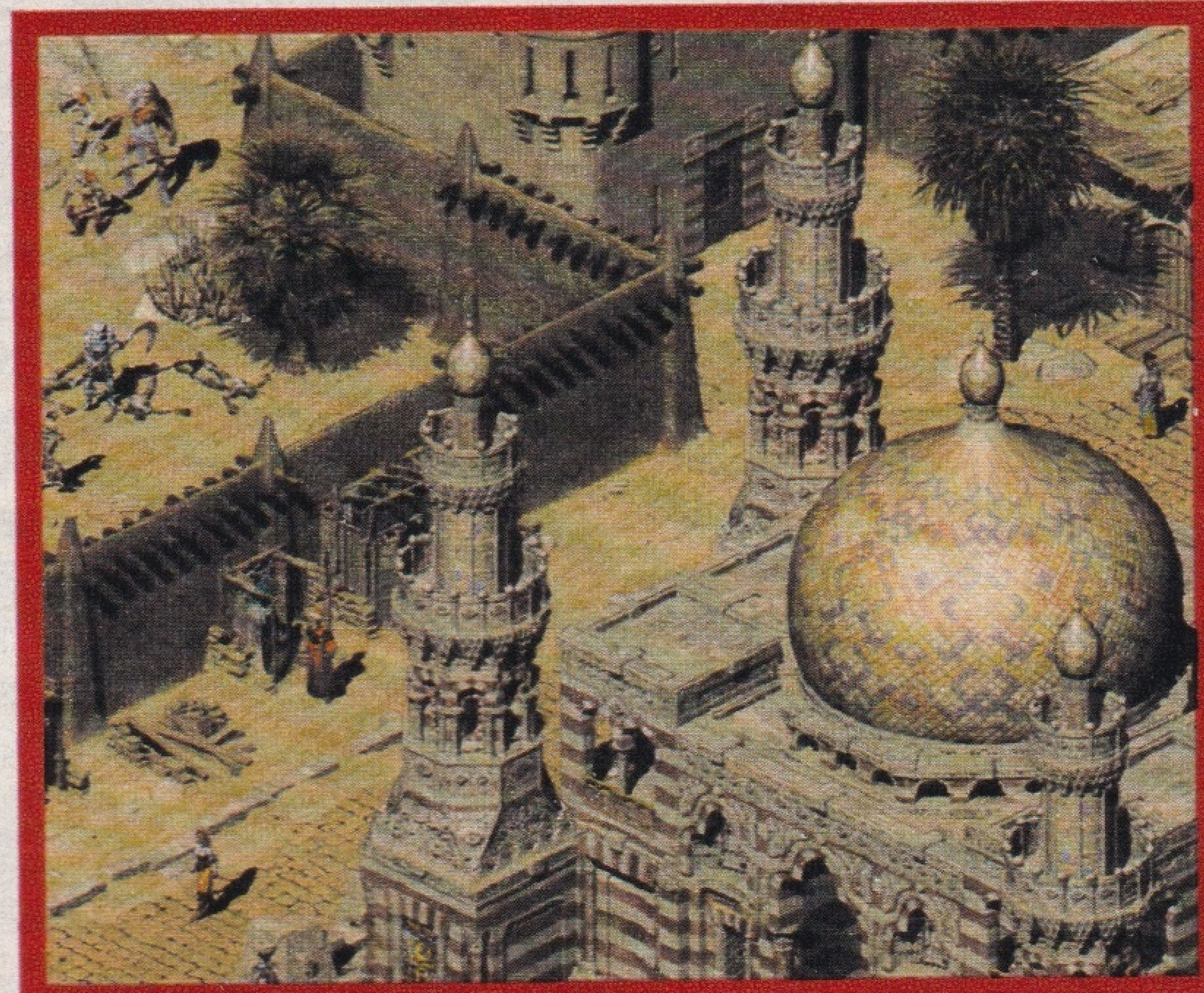
Zachodnie Królestwa powszechnie znane są z obfitych lasów, przyjemnych deszczy i łagodnego klimatu. Lasy Zachodu nie mają sobie podobnych w całym Sanktuarium, rosną w nich zarówno masywne sosny i świerki, jak i giętkie cisy oraz jesiony. Drewno z tych gęstych, szlachetnych lasów wykorzystuje się przede wszystkim do budowy domów, narzędzi rolniczych i broni. Zamieszkujące w prowincji Entsteig Siostry Niewidzącego Oka słyną z wyśmienitych łuków, wyrabianych także z drzew rosnących w tych pięknych lasach.

Gdy cień ogarnął całe Sanktuarium, zmieniły się też Zachodnie Królestwa. Znane wszystkim zwierzęta leśne przeistoczyły się w wypaczone, agresywne odmiany swych naturalnychwcieleń. Leśnicy spotkali kilka takich kreatur i dostarczyli na ich temat raporty. Dzięki temu podróżnicy i bohaterowie mogą przygotować się na spotkanie bestii.

## WIELKIE PUSTYNIE ARANOCH

Rozciągające się na zachodniej granicy Zachodnich Królestw góry Tarnoe stanowią naturalną barierę chroniącą tę prowincję. W większości rejonów są niedostępne i pokryte rozległymi lasami. Stanowią silny kontrast dla ponurych równin na wschodzie – okrutnych, piaszczystych pustyń Aranoch.

Pustynie Aranoch, gdzie panuje bardzo surowy klimat, pochłaniają co roku wiele istnień. Jedynie najsilniejsi i najlepiej przygotowani Nomadowie potrafią przeżyć w morderczym skwarze dłużej niż kilka godzin. Sporadycznie pojawiają się tam przystosowane do tego klimatu rośliny. Woda jest rzadkością, susza panuje już od lat, a klimat zmienia się od letniego skwaru do lodowatych wiatrów zimowych nocy. Lut Gholein, miasto klejnot, znajdujące się na wschodniej krawędzi Bliźniaczych Mórz prosperuje w tym środowisku. Jest to możliwe za sprawą położenia miasta na wybrzeżu i silnych więzów handlowych z zamorskimi królestwami. Choć nieliczni Nomadowie znaleźli sposób na przetrwanie na pustynii, to większość ludzi trzyma się od niej z daleka. Niebezpieczna natura Aranoch nie ma sobie równych, dlatego zaledwie kilku gatunkom zwierząt udało się przetrwać. Teraz, zmienione przez chaos wywołany pojawieniem się Mrocznej Trójcy, są przerażająco potężne.





## KEDŻYSTAN ORAZ KURAST

Na wschodnich wybrzeżach Bliźniaczych Mórz leżą dżungle Kedżystanu. Wiele tysięcy lat temu myśliwych i zbieraczy zwabiły deszczowe lasy Kedżystanu i zamieszkująca je zwierzyna. Ale było jeszcze coś: Kedżystan został wprost najeżony węzłami magicznej energii. Ci, którzy posiadali wrodzone zdolności magiczne rozpoznali te siły, zaczęli się zbierać w grupy i osiadać w tych unikatowych miejscach. Założyli trzy klany Magów: Vizjerei, Ennad i Ammuit. Niestety, kiedy wybuchła Wojna Klanów, zostały one niemal całkowicie zniszczone.

Kedżystan zajmuje prawie jedną trzecią wschodniej półkuli Sanktuarium. Przy średnich opadach Kedżystan posiada największy las deszczowy w poznanym świecie. Ogromna przestrzeń dżungli zasila rzekę Argentek, największą w świecie Sanktuarium. Zielarze i alchemicy bardzo cenią sobie środowisko lasów deszczowych. Do niedawna ze wszystkich stron ściągali tu mędrcy, by studiować i zbierać rzadkie rośliny i zwierzęta, które można znaleźć tylko tutaj. Teraz dżungla jest zbyt niebezpieczna, by się w nią zapuszczać, nie wspominając nawet o mieszkaniu w niej. Zniszczone zostały całe wioski, a nawet małe miasta. Pojawiły się wieści, że aktualna stolica Kedżystanu, Kurast, jest oblegana przez moce Piekieł i tylko dzięki potężnym, magicznym barierom miasto jest jeszcze bezpieczne. Zaczynają one jednak słabnąć.

# Wyjątki z dziennika maga Vizjerei, Nor Titaja, akolity bractwa Horadrim

*Pięćdziesiątego ósmego dnia naszej wyprawy dogoniliśmy Baala w pobliżu starożytnego portowego miasta Lut Ghoilen. Idąc od kilku miesięcy z krain Kedżystanu, śledziliśmy wielkiego Pana Zniszczenia. Nasz przywódca, Tal–Rasha, wierzył, że Baal skierował się na północ, w stronę śnieżnych ziem Scosglen, ale z jakiegoś powodu Demon porzucił tę trasę i schronił się w mieście wśród piasków.*

*Nie chcąc, aby w czasie starcia ucierpieli niewinni, Tal Rasha nakazał nam zaczekać z atakiem do chwili, gdy Baal wyjdzie za mury miasta. Czekaliśmy i obserwowaliśmy przez trzy dni, nim zdradliwa istota wyszła z Lut Gholein. Baal znowu uciekał, kierując się na północ, tak jak przewidział Tal–Rasha. Dopadliśmy go, zanim zdążył zagłębić się dalej niż na kilka mil w głąb pustyni. Walczyliśmy z wielkim Panem Zniszczenia najpotężniejszymi zaklęciami, jakie zdolni byliśmy przywołać i zmusiliśmy go do odwrotu.*

*Rozwścieczony Demon wyzwolił pełną furię swoich mocy. Ziemia wybuchła pod naszymi stopami, pochłaniając wielu braci. Ogień zapłonął na rozłupanych skałach, spalając kolejnych. Szalały wokół nas wszelkie siły zniszczenia, ale zbyt długo podróżowaliśmy, by mogło to nas powstrzymać. Zmęczony Baal zebrał wszystkie siły i zaatakował Tal–Rashę; na szczęście nie zranił go poważnie. Niestety, uświęcony Kamień Duszy, który dał nam archanioł Tyrael, rozpadł się na drobne kawałki. Zataczając się z przerażenia, zdwoiliśmy wysiłki i udało nam się na chwilę obezwładnić rozwścieczonego demona.*

*Tal–Rasha wiedział, że rozbity Kamień Duszy nie zdoła wchłonąć potężnej siły Baala. Szybko obmyślił ryzykowny plan uwięzienia Demona na wieki. Z płonącymi w oczami, ale spokojnie podszedł do wijącego się cielska i rozciął jego gardło.–Gdy duch Baala opuścił umierające ciało, Tal Rasha wbił największy okruch Kamienia Duszy w otwartą ranę. Duch Baala został wchłonięty w przepastne głębie złocistego okruchu. Tam został uwięziony, podzielając los Mefista. Okruch pulsował i jęczał, jakby niezdolny do utrzymania swej strasznej zawartości. Tal–Rasha wierzył, pomimo naszych wątpliwości, że okruch utrzyma Baala do czasu, aż ukończymy nasze zadanie.*

*W tym momencie pojawił się Archanioł Tyrael i przeniknął Tal–Rashę wzrokiem. Migotliwa sylwetka anioła była piękna nie do opisania. Dokładnie pamiętam to, co wyszeptał do Tal–Rashy: „Twa ofiara nie zostanie zapomniana, szlachetny Magu". Dzierżąc w dłoni złoty okruch, Tyrael zaprowadził nas do labiryntu jaskiń zagrzebanych pod palącymi piaskami pustynii. Znaleźliśmy tam siedem starożytnych grobowców wybudowanych przez jakiś dawno zapomniany lud. Nasza ponura procesja zatrzymała się przed olbrzymią kryptą i Tyrael polecił nam zbudować kamień uwięzienia na środku komnaty. Właśnie wtedy zrozumiałem, co Tal–Rasha zamierzał uczynić...*

*Na kamieniu uwięzienia wyryliśmy potężne runy, a przy użyciu naszej magii wykonaliśmy niezniszczalne łańcuchy, zwisające ze ścian komnaty. Gdy zakończyliśmy przygotowania, Tal–Rasha rozkazał nam przypiąć go do kamienia. Ku naszemu przerażeniu Tyrael uniósł przed nim świecący okruch. Zanim ktoś z nas zdążył zareagować, Archanioł wbił okruch w nagą pierś Tal–Rashy. Złote płomienie wybuchły w oczach maga, gdy Pan Zniszczenia wpływał w jego wijące się w agonii ciało. Patrzyliśmy ze strachem i w końcu odkryliśmy to, co już wcześniej zagnieździło się w naszych umysłach. Tal–Rasha złożył najwyższą ofiarę: pozostanie na zawsze w łańcuchach, przeklęty, zmagając się ze złym duchem Baala do końca czasu.*

*Pełni żalu ruszyliśmy z powrotem, w stronę blasku słońca. Patrzyliśmy, jak Tyrael na zawsze zamyka gigantyczne drzwi do grobowca. Ostatnim dźwiękiem, jaki opuścił zimny grobowiec, był udręczony krzyk nie z tego świata. Modliłem się, by ofiara Tal–Rashy nie poszła na marne. Modliłem się, by pochowane pod piaskami Zło pozostało skrępowane do chwili, gdy ludzie zapomną o ciemności, która kroczyła po ich świecie.*



Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

# CO NOWEGO?

## CZYLI DIABLO 2 OD PALENISKA

**Diablo, Pan Grozy powrócił! Po raz kolejny wkroczył do świata śmiertelników i prawie nikt nie jest w stanie stawić mu czoła. Jedynie garstka bohaterów może powstrzymać Mrocznego Władcę, lecz upływający czas i na nich wywarł swoje piętno. Czy mogą przystosować się do zmian, jakie nastąpiły w drugiej części DIABLO?**

## BESTIARIUSZ

### Uwagi dla Pogromcy Potworów

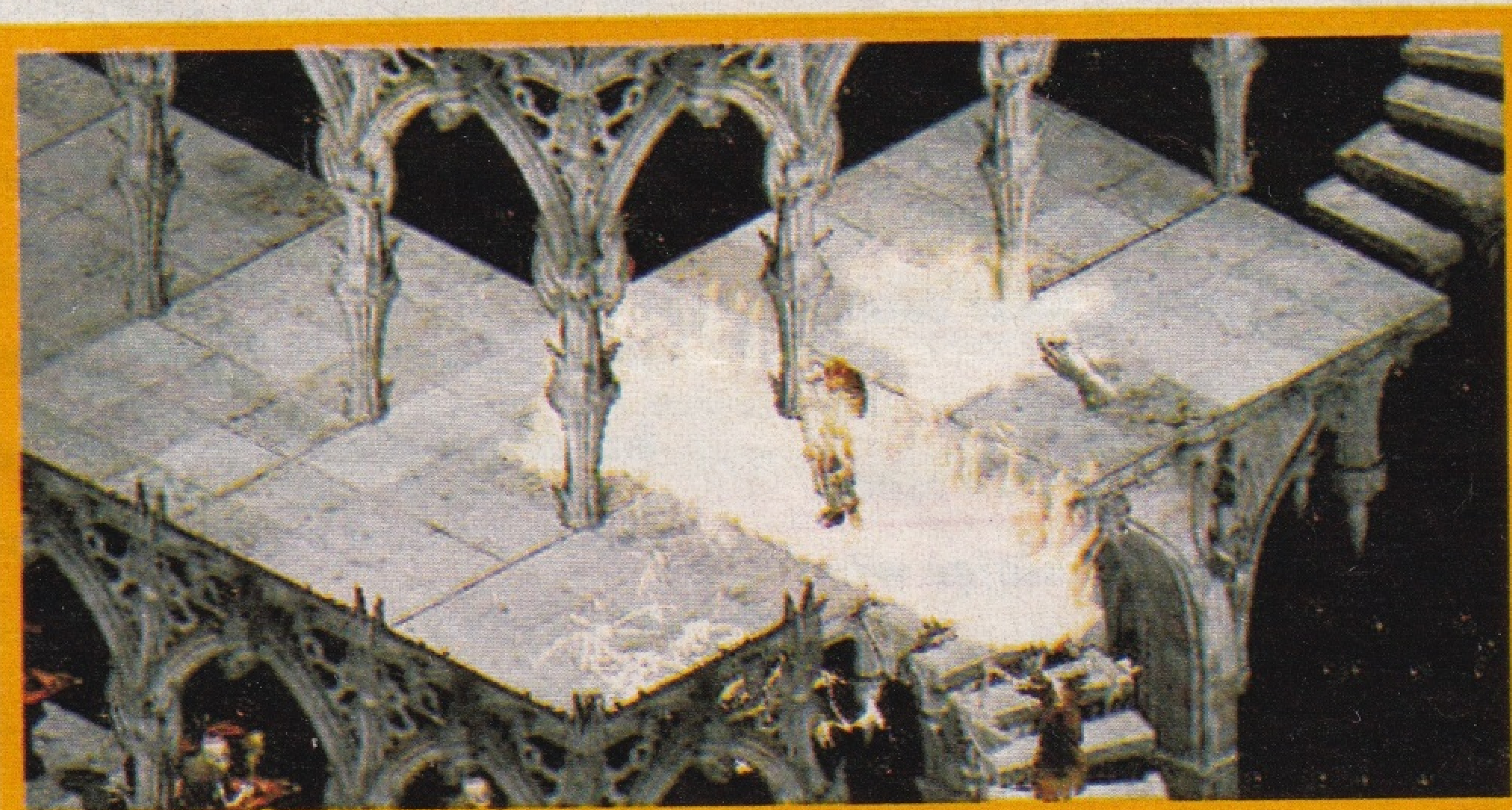
Słuchaj no, awanturniku. Czasy się zmieniły, a potwory wyszły na powierzchnię. Jest ich coraz więcej, a każdego dnia pojawiają się nowe gatunki bestii. Dlatego też nie dziw się, że teraz maszkary będą sprytnie atakować i posługiwać się fortelami. Po pierwsze, walka w lesie czy na wzgórzach to nie to samo co potyczki w podziemiach, w jakich brałeś udział do tej pory. Po drugie, bestie są cwane i żeby je pokonać, będziesz musiał być nie tyle od nich silniejszy, co właśnie sprytniejszy. Wysłuchaj więc kilku rad, a może trochę pożyjesz.

### Upiory

Tak... Niespokojni zmarli ponownie nawiedzają świat żywych. Natkniesz się na nich niejednokrotnie. Główni przeciwnicy, jakich spotkasz w pierwszym akcie, to Szkielety, Zombi i Wygłodniali Nieboszczycy.



*Diablo. Pan Grozy we własnej osobie*



*Mroczne, tajemnicze lochy, pałace i zamki, cmenatrze i uroczyska... To wszystko możesz zobaczyć w drugiej części DIABLO*

### Klawisze i przyciski

Pierwsze zmiany, jakie można zauważyć w nowym DIABLO, to inny pasek w dole ekranu. Nadal znajdują się na nim dwie kule: czerwona i niebieska, lecz obok sfer symbolizujących Życie i Manę widać dwa przyciski. W pierwszej części gry umieszczono pojedynczy przycisk, który służył do wybierania czarów i umiejętności. W DIABLO 2 obie wspomniane ikonki pozwalają wybrać czynność przypisaną do prawej, lub lewej ręki bohatera. Zostanie ona wykonana po naciśnięciu odpowiednich przycisków myszy. Może nią być normalny atak, umiejętność, czar rzucany za pomocą pergaminu, albo atak specjalny, np. ciskanie przedmiotem.

Na środku małego paska na dole ekranu widnieje niewielki przycisk ze strzałką. Jego naciśnięcie pozwala ukryć, albo odsłonić mały pasek z ikonami. Te z kolei dają możliwość szybkiego otwarcia np. spisu zadań czy plecaka. Po lewej stronie są dwa poziome paski. Górny ukazuje doświadczenie postaci. W miarę zdobywania przez postać punktów za zabitych przeciwników zmienia on kolor na biały, a gdy już cały zapełni, bohater zdobywa kolejny poziom doświadczenia i może poprawić swoje cechy. Dolny pasek to wytrzymałość, która zmniejsza się podczas biegania. Gdy biała linia znika, bohater musi odpocząć. Na szczęście wytrzymałość regeneruje się bardzo szybko, a ponadto istnieją specjalne eliksiry, pozwalające na natychmiastowe przywrócenie jej do pierwotnego poziomu. Obok lewego końca paska wytrzymałości zobaczysz malutką ikonę. Kliknij na nią, a będziesz mógł dokonać wyboru, czy postać ma biec, czy też poruszać się ostrożnie. Na ekranie widoczny jest też pasek, do którego można wstawić eliksiry.

Na pierwszy rzut oka jest tragicznie – tylko cztery miejsca. Na szczęście, kiedy najedziesz na belkę kursorem, pojawi się jego druga, ukryta część. Pokazane na niej przedmioty nie są bezpośrednio dostępne pod żadnym klawiszem, za to po zużyciu eliksiru z głównego paska na jego miejsce natychmiast przenoszony jest następny z części ukrytej. Do takiego rozwiązania można się dość łatwo przyzwyczaić, szczególnie, że na początku wcale nie trzeba tak często korzystać z eliksirów. Wojownicy nie otrzymują zbyt potężnych obrażeń, a poziom Many sam się regeneruje! Co prawda, odbywa się to powoli i Magom na pewno przydadzą się eliksiry, ale taki Barbarzyńca prawie w ogóle ich nie potrzebuje, pomimo że też korzysta z Many. I jeszcze jedna przydatna rzecz. Po najechaniu kursorem na dowolną kulę, czyli pasek wytrzymałości lub Many, pojawia się liczba zarówno obecnych, jak i maksymalnych punktów. Oznacza to, że bardzo szybko można dokładnie sprawdzić, ile np. zostało postaci życia.



# Pogromcy Piekielnej Trójcy

**W drugiej części DIABLO będziesz mógł wcielić się w jedną z pięciu zupełnie nowych postaci, prowadząc ją przeciwko Diablo i jego braciom. Do twojej dyspozycji jest Amazonka, Nekromanta, Paladyn, Czarodziejka oraz Barbarzyńca**



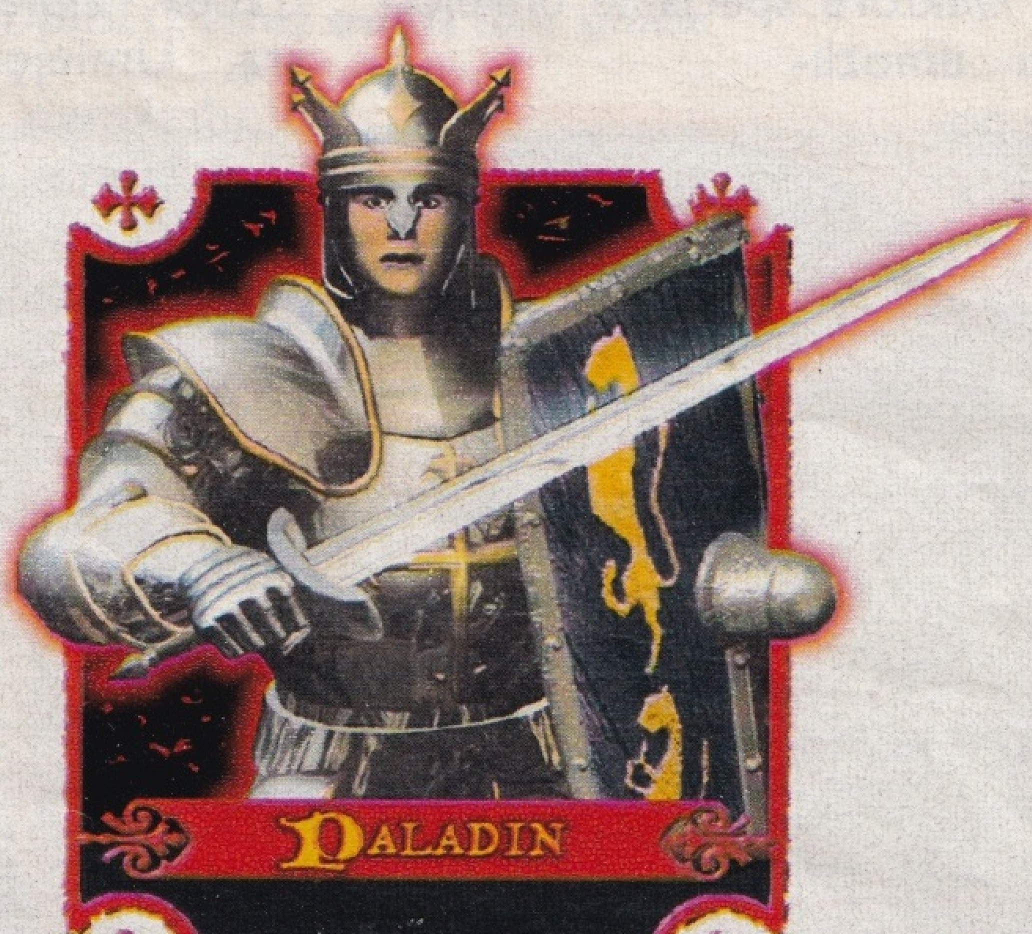

### Nekromanta

*Nikt nie zna się tak dobrze na walce z upiorami jak Nekromanta. Jest on wszak czarodziejem, który poznał magię śmierci. W arsenale jego zaklęć znajduje się czar przywołujący ożywieńców, takich jak zombi czy szkielety. Ponadto zna wiele innych sztuk czarnoksięskich, jak choćby tworzenie kościanych ścian, które więżą wrogów.*




### Amazonka

*Przedkłada w walce łuk nad miecz. Jednak gdy dochodzi do bezpośredniego starcia, najchętniej używa włóczni. Jej zdolności w znacznej mierze opierają się na nadawaniu strzałom specjalnych mocy. Dzięki temu jej pociski mogą zadawać dodatkowe rany od ognia, zimna czy trucizny. Z czasem Amazonka może także uzyskać moc chroniącą ją przed strzałami wrogów.*




### Paladyn

*Posiada moc zastrzeżoną dla najgorliwszych wyznawców Światła. Potrafi tak błogosławić swoje ostrze, aby było groźniejsze dla potworów. Egzorcyzmami może odpędzać demony, albo nawet nawrócić je na swoją wiarę, by stały się jego sojusznikami.*




### Barbarzyńca

*Przede wszystkim korzysta z ciężkich mieczy, toporów i maczug. Doskonale walczy dwiema brońmi naraz. Jego Zawołanie Bojowe zdoła przestraszyć każdego potwora, a potężne ciosy są mogą odrzucać przeciwnika nawet na kilka metrów. Osaczony przez wrogów, barbarzyńca potrafi wyskoczyć z pierścienia otaczających go nieprzyjaciół. Nic trudnego...*




### CZARODZIEJKA

*Wykradła sekret używania magii od zdominowanych przez mężczyzn Klanów Magów na wschodzie. Posiada umiejętność rzucania czarów, zna wiele magicznych sztuczek, które mogą przydać się w czasie walki lub podczas przygód w niebezpiecznych, dalekich krainach. Jedną z ciekawszych jest zaklęcie przyzywające magiczne sługi, takie jak golemy.*

# BESTIARIUSZ

### Zombie

Oto znane ci już chodzące trupy. Są powolne i pojawiają się w pobliżu Obozowiska oraz wśród ruin Tristram – pojedynczo albo po trzech. Niektórzy noszą resztki zniszczonych pancerzy. Przy ich stworzeniu użyto szczątków zmarłych ludzi, dlatego też najskuteczniejszym orężem w walce z nimi okazują się pałki, maczugi i młoty, czyli wszelkiego rodzaju broń obuchowa. To Ożywieńcy, więc dobrym sposobem na pozbycie się ich są również zaklęcia niszczące tego typu istoty, jak chociażby Święty Pocisk.



**Zombie jest powolny, więc można łatwo przed nim uciec**

### Szkielety

Czym są te paskudne kościotrupy, nie trzeba nikomu tłumaczyć. Pojawiają się w grupach, uzbrojone w różnoraką broń. Niektóre posiadają miecze, sztylety, szable, a czasem kosy. Inne noszą na kościstych grzbietach zbroje, na głowach przerdzewiałe hełmy, a w dłoniach dzierżą tarcze. Są oczywiście wrażliwe na Święte Zaklęcia Paladyna i – co ciekawe – na inne czary i umiejętności, które nie powinny działać na martwe istoty. Krzyk Barbarzyńcy wystraszy je równie dobrze jak inne żywe potwory.

Jednym z rodzajów Szkieletów są Kościani Magowie. Można ich poznać po poświacie, jaka unosi się nad ich dłońmi. Są to Czarownicy i Zaklinacze, którzy po śmierci zostali przemienieni w potwory. Jak można się spodziewać, Kościani Magowie posługują się czarami takimi, jak np. magiczne pociski i pioruny.



**Klasyczny szkielet. Szybki, ale słaby w walce**

# BESTIARIUSZ

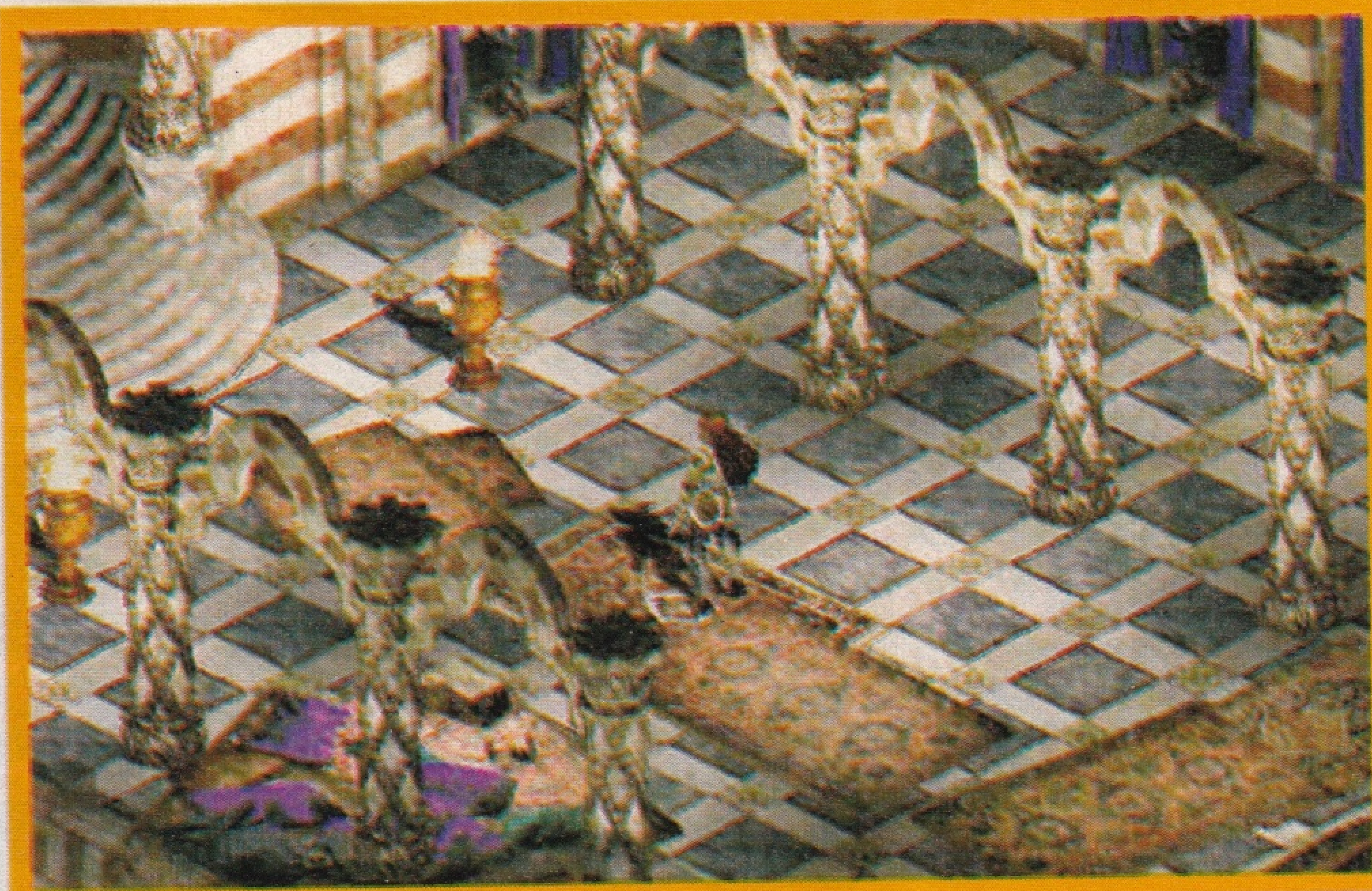
## Upadli

Te paskudne, małe i złośliwe potworki już znasz. Upadli to Impy, które mogłyby być śmieszne, gdyby nie ich zajadła natura i fakt, że jest ich bardzo wiele. Obozowiska Upadłych rozsiane są po całym terenie Aktu I. Zawsze atakują w grupach i na ogół znajdują się wśródd nich Szamani. To oni właśnie stanowią główną siłę Upadłych. Nawet z kilkoma Impami na raz dasz sobie radę, jednak wyobraź sobie takie starcie, kiedy zabici będą bez końca wskrzeszani! Taką właśnie sztuczkę opanowali Szamani Upadłych. Przywracają oni do życia swoich poległych kamratów i atakują cię zaklęciami ognia. Ponadto, jeśli zostaniesz wykryty nawet przez pojedynczego demona, zacznie on przywoływać resztę swoich towarzyszy i po chwili będziesz miał na głowie cały tabun. Najlepszą taktyką w walce z hordami tych pokracznych istot jest atak na Szamanów, a potem dopiero możesz spokojnie zająć się pozostałymi stworkami.

Upadli są groźni tylko w dużej liczbie

## Ekwipunek i umiejętności

Dość duże zmiany zaszły w DIABLO 2 w kwestii wyposażenia. Bohater może teraz nosić m.in. buty, które również zaliczają się do zbroi. Nadal można używać jedynie dwóch pierścieni i amuletu. Nie można za to zakładać magicznych przedmiotów, które nie zostały zidentyfikowane. Broń, oprócz standardowych cech, takich jak np. obrażenia oraz szybkość ataku, posiada także dodatkową, a mianowicie klasę (np. topory, broń obuchowa). Wreszcie pojawiły się jednoręczne topory oraz broń do rzucania (noże, siekierki, oszczepy i butelki z różnymi płynami). Strzały są limitowane, więc nie należy ich marnować. Klasa broni jest dość ważna, gdyż niektóre specjalne umiejętności umożliwiają posługiwanie się tylko ściśle określonymi klasami. Umiejętności z kolei dzielą się na trzy kategorie, a w każdej występuje drzewko zdolności. Aby zdobyć bardziej zaawansowaną umiejętność, trzeba najpierw opanować prostą. Umiejętności dzielą się dodatkowo także na czynne i bierne. Czynne to te, o których użyciu decydujesz sam, np. okrzyk bojowy Barbarzyńcy – w tym celu należy wydać komendę komputerowi. Bierne używane są automatycznie wtedy, gdy tylko zachodzi potrzeba. Przykładem może być specjalizacja w danej klasie broni. Postać z taką zdolnością ma większą szansę trafienia, gdy walczy toporem, niż gdy używa broni innego rodzaju. Umiejętności czynne wymagają użycia pewnej ilości Many.



Podróż po miastach dalekiego wschodu to także okazja do zwiedzenia haremów. Będzie to z pewnością odmiana od ponurych lochów i jaskiń



**Kram**
Przede wszystkim zbroje, tarcze i hełmy. Oprócz tego znajduje się tu konfekcja męska i damska czyli pasy i rękawice bojowe.

**Kuźnia**
Tu znajdziesz najlepszy wybór mieczy i innych broni

**Brama teleportacyjna**
Najlepsza droga na skróty

Co pewien czas postać zdobywa punkty przeznaczone dla umiejętności, za które można zarówno kupować nowe biegłości, jak i podwyższać poziom już znanych. Wyższy poziom oznacza większe premie. Aby użyć jakiejś zdolności, wystarczy nacisnąć na jeden z dwóch przycisków na pasku postaci i następnie wybrać odpowiednią ikonę. Teraz trzeba tylko kliknąć odpowiednim przyciskiem myszy. Najczęściej wybierane umiejętności czy czary warto przyporządkować klawiszom funkcyjnym. Wykonuje się to identycznie, jak w pierwszej części gry, z tą różnicą, że teraz dostępne są wszystkie klawisze, począwszy od F1. Możesz je własnoręcznie skonfigurować.

Jak wiadomo, wiele przygód w DIABLO 2 rozgrywa się na powierzchni. Ponieważ tereny dostępne dla graczy są dość rozległe, stworzono rozwiązanie, które pozwoli szybko poruszać się pomiędzy różnymi lokacjami. I tak w niektórych miejscach znaleźć można teleporty. Bohater może natychmiast przenieść się do dowolnego innego teleportu, którego położenie zna. Oznacza to, że na początku nie można ich używać i do nowych krain należy wkraczać „pieszo". Gdy tylko odkryje się położenie kolejnego teleportu, można już z niego korzystać. Oczywiście nadal istnieją znane ci zwoje z czarem Town Portal.

Po znalezieniu ciekawego przedmiotu, którego postać nie jest jeszcze w stanie używać, nie trzeba go nosić cały czas w plecaku, albo zostawiać na ziemi. W obozowisku bohater posiada własny kufer, w którym może przechowywać chwilowo niepotrzebne przedmioty.



***Piekielnie czeluście, otchłanie i mrowie przeciwników. To znasz już z pierwszej części DIABLO. Teraz trafisz tam znowu***




***Oto kobieta-kowal z obozowiska. A może pani Kowalska?***

*Obozowisko łotrów. Tutaj rozpoczynasz przygodę. To odpowiednik Tristram z pierwszej części gry*

**Główna kwatera**

***Jeśli potrzebujesz eliksirów czy wsparcia magicznego to powinieneś odwiedzić to miejsce***

# BESTIARIUSZ

## Skażone łotrzynie

Są to siostry Niewidzącego Oka, które zostały skorumpowane przez piekła i uczynione jego niewolnicami. Wszystkiemu winna jest Demonica Andariel, która zstąpiła do Klasztoru Łotrzyń i mocą swojej Magii przemieniła siostry w wierne sobie sługi. Łotrzynie atakują grupami 2, 5 a nawet 15 osobowymi. Uzbrojone są we wszelaką broń. Jedne posługują się długimi włóczniami, inne strzelają z łuków. Pojedyncza wojowniczka nie jest groźna, ale ich duża grupa załatwi cię, zanim się zorientujesz. Szczególnie musisz uważać na ich Pikinierki. Jak tylko odkryją twoją obecność, ruszą biegiem w twoją stronę, zaszarżują, zadając dodatkowe obrażenia. Jeśli spotykasz dużą ich grupę – nie daj się otoczyć!



**Łotrzynie atakują gromadami. Nie lekceważ ich!**







# BESTIARIUSZ

## Wielka Bestia

To chyba największy przeciwnik, z jakim się spotkasz na początku rozgrywki. Nie przeraź się jego wzrostem. Tak naprawdę potwór – choć wielki i silny – ma szereg wad i łatwo go pokonać. Jego ciosy są potężne, ale wolne. Najlepiej rozprawić się z Bestią z dystansu.



## Krwawa Wrona

Wyprawa na Krwawą Wronę to jedna z pierwszych misji w grze. Wrona to kapłanka Skażonych Łotrzyń. Zadanie, które otrzymujesz od Kashyi, polega na tym, aby udać się na Ziemie Pochówków, odnaleźć Wronę, zniszczyć ją i wszystkie jej sługi.

Krwawa Wrona jest niesamowicie szybka i uzbrojona w łuk. Za wszelką cenę będzie unikała bezpośredniego starcia z tobą, odskakując i zasypując cię gradem strzał. Musisz uważać, ponieważ wypuszcza zarówno zwykłe, jak i ogniste strzały. Co gorsza, Wrona potrafi również ożywiać kolejnych Głodnych Nieboszczyków. Najlepszy sposób na jej pokonanie to zapędzić ją w kozi róg, czyli po prostu przyprzeć do ogrodzenia albo grobowca. To da ci kilka bezcennych sekund na zadanie kilku ciosów. Można ją oczywiście ostrzelać z łuku lub kuszy, ale gdy zdecydujesz się na walkę strzelecką, nie zapomnij o unikach. Strzały Wrony są bardzo niebezpieczne i zadają wiele obrażeń.



## Taktyka

W DIABLO 2 nie można już stosować niektórych sztuczek z pierwszej części gry. Podziemia wyglądają nieco inaczej i nie ma w nich beczek ani drzwi. Potwory zawsze mają możliwość atakowania z kilku stron. Tak samo, a nawet gorzej, jest na powierzchni. Czasami odnajdziesz małą chatkę z wąskim przejściem, gdzie można się bronić i zazwyczaj trzeba walczyć z całą hordą wrogów naraz. Oczywiście można po prostu wejść w grupę przeciwników, tnąc na prawo i lewo. Barbarzyńca nie ma z taką techniką żadnych problemów. Jednak nawet on może oberwać, gdy zostanie otoczony, a jeśli na dodatek w pobliżu kręcą się osobnicy potrafiący wskrzeszać zabitych (np. Szamani), to walka nie skończy się szybko. Dlatego warto jest się zastanowić i wykorzystać każdą przewagę, jaką posiada bohater. Większość umiejętności może zostać wykorzystana, aby skuteczniej wyeliminować przeciwnika.

Bardzo ważny podczas walki jest odpowiedni wybór przeciwników. Nie ma sensu bić się z bandą Upadłych, jeśli w pobliżu stoi ich Szaman. Będzie on co chwila wskrzeszał swoich podwładnych, więc powinien zostać wyeliminowany w pierwszej kolejności.

W czasie podróży po światach DIABLO 2 pamiętaj o tym, że możesz regenerować swoje siły życiowe w Kapliczkach. Jeśli je wykorzystasz, wyleczą cię z ran, przywrócą także utraconą Manę.



*Akt IV. Czarodziejka zbliża się do finału DIABLO. Czeka ją jeszcze starcie z najbardziej przerażającymi diabłami w historii gier fabularnych*



*Kazamaty Nienawiści z trzeciego aktu to ponure i mroczne miejsce*




*Legowisko bestii wygląda naprawdę paskudnie...*

## Najemnicy

Podczas walki można (a nawet należy) wykorzystać jeszcze jedną nowość – Najemników. Gdy porozmawiasz z odpowiednimi osobami, będziesz mógł wynająć ich podwładnych. Czasami w nagrodę za wykonanie zadania, można dostać za darmo Najemnika. Postacie te mogą wykonywać profesje niedostępne dla gracza np. Łuczniczki. Cena za wynajęcie jest dość wysoka, ale nie jest to strata pieniędzy. Co prawda Najemnikami nie można sterować, ale są oni bardzo inteligentni. Nie tylko nie gubią się i przez cały czas trzymają się bohatera, ale również potrafią dobrać sobie broń w zależności od sytuacji (Łuczniczka strzela z łuku, ale potrafi też uderzyć mieczem, a nawet czasami rzucić prosty czar). Walka staje się łatwiejsza, jeśli masz obok siebie wiernego towarzysza, na którego zawsze możesz liczyć.

W DIABLO 2 pojawia się wiele zmian i odkrycie wszystkich możliwości, jakie oferują, zajmie bardzo dużo czasu. Należy jednak pamiętać, że wszystkie zostały wprowadzone po to, aby uatrakcyjnić zabawę. Nie należy obawiać się nowości, lecz dobrze wykorzystywać każdą zmianę na korzyść bohatera. Tylko postać zdająca sobie sprawę ze swoich możliwości i potrafiąca je użyć, będzie w stanie powstrzymać Pana Grozy oraz jego złowrogich braci.



*Archanioł Tyrael podarował kiedyś ludziom Kamienie Dusz*



*W piaskach pustyni ukryte są skarby i stare grobowce. Jak zwykle, wiele z nich jest bardzo niebezpiecznych dla poszukiwaczy przygód*

## TiPSY

### Przykłady dla Barbarzyńcy

**Okrzyk bojowy** jest doskonały w walce z hordą przeciwników. Po jego użyciu natychmiast robi się luźniej, a bohater może spokojnie rzucić się w pogoń i wybijać uciekających wrogów. Okrzyk działa też na mocniejszych przeciwników, gdyż umykający nie oddaje ciosów, można go więc bezkarnie ciąć.

**Mocne uderzenie** to druga przydatna umiejętność. Jest to jedna z pierwszych technik Barbarzyńcy, która niewielkim kosztem Many zwiększa siłę ciosu. Nawet najwytrzymalszy przeciwnik może nie przeżyć kilka takich uderzeń. Ta umiejętność jest w zasadzie bezużyteczna w starciu ze słabszymi potworami, gdyż i tak giną od jednego, góra dwóch ciosów.

*Na tym cmentarzu przebywa Krwawa Wrona w otoczeniu Skażonych Łotrzyń*

*Mauzoleum, a pod nim głębokie katakumby*

*Krypta i wejście do podziemi*

Tekst: Piotr Kapis

# BESTIARIUSZ

## Siedlisko Zła

Jak na początek ta misja zapowiada się obiecująco i nie jest zbyt trudna. Twoim zadaniem jest dostać się do Siedliska Zła



i oczyścić je ze wszystkich potworów. Siedlisko to w istocie niewielki ciąg jaskiń, które znajdują się pod Krwawym Wrzosowiskiem. Spotkasz tutaj przede



wszystkim Upadłych ze swoimi Szamanami, kilka Gargantuicznych Bestii i całkiem sporo Zombich. Najpotężniejszym potworem w Siedlisku Zła jest Gorejący Trup. Pojawia się zawsze w otoczeniu kilku innych Nieboszczyków. Jak na umarlaka jest stosunkowo szybki i już może cię wykryć z daleka. Oprócz normal-



nych ataków posiada także zdolność zadawania Duchowego Ciosu. Oznacza to, że jego uderzenia są wzmocnione efektami takimi jak pioruny, ogień, mróz itd. Kiedy będziesz z nim walczył, przede wszystkim pozbądź się jego upiornej świty, a samego Gorejącego Trupa zostaw na koniec.



# BATTLE.NET POJEDYNKI W SIECI

**DIABLO 2 to bez wątpienia bardzo dobra gra, nawet w trybie dla jednego gracza. Jednak dopiero zabawa na BATTLE.NET, ujawnia wszystkie jej zalety. Szkoda, że serwery tak daleko i opóźnienia takie duże...**



**NA SKRÓTY**
*Płyta z runami pomoże skrócić ci drogę*

BATTLE.NET znany jest każdemu, kto grał w internetowe produkcje Blizzarda. System serwerów rozsianych po całym świecie – bo tym właśnie jest BATTLE.NET – nie wymaga od gracza praktycznie żadnej wiedzy na temat działania Sieci, a przy tym pozwala na wielogodzinną zabawę w DIABLO 2. Efektem ubocznym może być jednak twoje przerażenie w chwili, gdy otrzymasz rachunek telefoniczny.

A oto krótki opis możliwości serwera BATTLE.NET, udostępniającego sieciowe rozgrywki w świecie DIABLO 2. Ten, kto grał w pierwszą część diabelskiej gry, na pewno pamięta problemy z oszukującymi graczami. Przy minimalnym wysiłku, potrzebnym na ściągnięcie z Sieci odpowiednich programów, modyfikowali oni swoje postacie tak, że stawały się praktycznie nieśmiertelne. Jaki z tego pożytek w grze – nie wiadomo, bo cała przyjemność automatycznie znika. Co gorsza, „cheaterzy" – bo takie funkcjonuje potoczne określenie oszustów – psuli zabawę innym. Blizzard wprawdzie publikował kolejne poprawki do DIABLO w formie łatek (ostatnio ukazała się ósma łatka), chcąc ukrócić ten proceder, lecz działania takie z góry skazane były na niepowodzenie. Wystarczyło bowiem mieć zainstalowane na dysku dwie wersje DIABLO: 1.00, dla której istnieją odpowiednie programy modyfikujące, oraz drugą, do gry na BATTLE.NET. W DIABLO 2 problem ten został bardzo poważnie potraktowany, a zastosowane rozwiązanie powoduje, że złamanie tych zabezpieczeń nie będzie proste. Wprowadzono bowiem dwa rodzaje postaci.




Pierwsze z nich, tzw. postacie zamknięte, służą wyłącznie do gry na BATTLE.NET. Wszystkie informacje o nich przechowywane są na serwerach, które służą do gry. Oznacza to, że na dysku komputera gracza nie znajduje się żaden plik, który można modyfikować. Chcąc skorzystać z takiej postaci, trzeba połączyć się z serwerem BATTLE.NET oraz podać swój identyfikator i hasło. Na serwerach BATTLE.NET funkcjonuje system kont, w których gracz może założyć sobie dowolną ich liczbę. Podlegają one jednak pewnym restrykcjom. Po pierwsze, aby konto nie zostało skasowane, trzeba go używać minimum przez dwie godziny w ciągu pierwszych dwóch dni. Za porzucone będą uważane konta, których nikt nie używał przez dziewięćdziesiąt dni. Dlatego trzeba w miarę regularnie wykorzystywać swoich bohaterów, aby nie zostali zlikwidowani.

W ramach jednego konta można utworzyć kilka postaci. Każda z nich przypisana jest do konkretnego serwera. Jeśli zdecydowałeś się być Bar-

## Łączmy się!




**NAJPIERW SIĘ POŁĄCZ**
***Zanim zaczniesz grę, musisz połączyć się z Internetem, inaczej nici z zabawy. Żeby tak jeszcze serwer BATTLE.NET był w Polsce...***




**KIM JESTEŚ**
***Teraz już tylko musisz podać nazwę swojego konta oraz hasło i możesz oddać się przyjemności podróżowania po krainie DIABLO***




**OBOZOWISKO**
***Gheed ma do sprzedania całą kolekcję broni***

# W mrokach podziemi

**CIEMNOŚĆ**
*W mrokach podziemi bardzo ciężko odnaleźć leżące na ziemi przedmioty*

**BARBARZYŃCA**
*Oto jeden z głównych bohaterów drugiej części DIABLO. Jest szybki, zwinny, ale przede wszystkim silny i wytrzymały. Wystarczy kilka jego ciosów, aby powalić największego potwora*

**ZOMBIE**
*Zombiaki w zasadzie nie są groźne. Można powiedzieć, że to bardziej niepożądani natręci niż poważni przeciwnicy. Jednak w dużej liczbie mogą być naprawdę uciążliwi i sprawią ci spory kłopot*

barzyńcą w Europie, to nie zagrasz nim w Ameryce. I odwrotnie.

Druga kategoria to postacie otwarte. Te przechowywane są na dyskach lokalnych komputerów i nikt nie jest w stanie zagwarantować, że nie będą modyfikowane. Również tych postaci można używać na BATTLE.NET, ale taki bohater nigdy nie znajdzie się w jednej grze z postacią zamkniętą.

Dodatkową atrakcją BATTLE.NET jest przeznaczony wyłącznie dla ekspertów tryb hardcore. Gra w tym trybie nabiera wszystkich pozorów realności. Jeśli twój bohater zginie, to postać ulegnie skasowaniu. Zabawa przednia, ale stresująca. W normalnej grze, kiedy postać polegnie, traci tylko przedmioty, których używała, a więc zbroję oraz rynsztunek. Śmierć pobiera również za swoje usługi skromne wynagrodzenie w złocie. Grę zaczyna się w obozie, skąd można wyruszyć do miejsca, w którym się poległo, aby zabrać utracone przedmioty.

Z założenia gracze są do siebie nastawieni przyjaźnie – nie mogą ze sobą walczyć. Jeśli ktoś bardzo pragnie zmierzyć się z żywym przeciwnikiem, musi liczyć się z tym, że będzie mógł to uczynić dopiero, kiedy jego postać i bohater wroga osiągną przynajmniej dziewiąty poziom. Zapewnia to widowiskowość walki oraz gwarantuje, że nie będą atakowani mniej doświadczeni gracze. Doprowadzenie postaci do dziewiątego poziomu to jakieś pięć, sześć godzin grania. Po takim czasie każdy na pewno dobrze się zastanowi, czy aby na pewno ma ochotę ryzykować pojedynek.

Dodatkowe ograniczenie wprowadzane jest podczas tworzenia gry. Każdy gracz może rozpocząć nową rozgrywkę. Wszystko co musi zrobić, to podać nazwę gry, hasło (jeśli ma to być zabawa tylko dla zaproszonych osób) oraz krótki opis. Można również ustawić kilka ograniczeń. Po pierwsze – maksymalną liczbę graczy. Jednocześnie może grać do ośmiu osób, ale im więcej ludzi, tym większe lagi (opóźnienia). Po drugie, określić maksymalną różnicę pomiędzy poziomami postaci biorących udział w grze. Jest to bardzo użyteczna funkcja, bo niewiele zdziała początkujący Barbarzyńca przy Magach z poziomu trzydziestego. Nie zdąży nawet dobiec do przeciwnika – jeśli już zdoła go zobaczyć. Na końcu decyduje się o poziomie trudności gry. Tutaj sprawa wygląda podobnie, jak w pierwszej części DIABLO. Do wyboru jest Normal, Nightmare oraz Hell (najtrudniejsza opcja).

Kilka słów warto też poświęcić nowemu wyglądowi kanałów na BATTLE.NET. Zaprojektowane są one w konwencji znanej z IRC. Kanałów jest bardzo dużo, istnieją specjalne odmiany dla każdej klasy postaci, np: Obóz Amazonek, Krypta Nekromanców, Świątynia Paladynów itp. Zawsze też można stworzyć jakiś nowy kanał. Nowością jest pasek na dole ekranu przedstawiający wszystkie postacie znajdujące się na kanale wraz z ekwipunkiem i strojem, jaki na sobie mają. Dowolnego bohatera można zaznaczyć i porozmawiać z nim na osobności.

Bardzo ważna przy wszystkich grach online jest szybkość połączenia z serwerem zarządzającym grą, tzw. ping. W DIABLO 2 nie jest on nigdzie jawnie wyświetlany. Gra przy starcie informuje jednak, że szuka najszybszego serwera BATTLE.NET. Na nieszczęście dla polskich graczy najbliższy taki serwer znajduje się w Szwecji, a to kawałek drogi.

Drugim czynnikiem wpływającym na szybkość połączenia jest sposób łączenia się z Siecią. Modem 28.8bps powinien wystarczyć do wzięcia udziału w grze czteroosobowej. Wąskim gardłem i tak zazwyczaj jest sam Internet oraz zatłoczone polskie łącza. Ludzi, którzy przyłączeni są do Sieci poprzez serwer maskujący (adresy IP) ucieszy zapewne fakt, że DIABLO 2 radzi sobie z tym utrudnieniem.

Powstające lagi (opóźnienia) czynią grę mało atrakcyjną. Chociaż nawet przy przedłużającej się utra-

# Karta cech postaci

**Siła**
**Zręczność**
**Żywotność**
**Energia**
**Uszkodzenie**
**Zawołanie bojowe**
**Szybkość Ataków**
**Obrona**
**Wytrzymałość**
**Punkty Życia**
**Mana**
**Odporność na ogień**
**Odporność na chłód**
**Odporność na elektryczność**
**Odporność na truciznę**

cie łączności z serwerem nadal można chodzić po mapie, to tylko po wczytanym kawałku. Po dojściu do skraju, trzeba się zatrzymać i czekać, aż dalszy obszar odkryje się. Wszystkie potwory na planszy zamierają, jeśli nie mają kontaktu z serwerem. Możesz oczywiście do nich podejść i próbować zabić, ale ciosy będą bezskuteczne. Co gorsza, twoja postać dla potworów również wtedy jest nieruchoma – stoi w miejscu i nie broni się. Nierzadko po chwilowej stracie łączności okazuje się, że twój bohater zginął. Nawet kiedy połączenie tylko nieznacznie zaczyna szwankować, potwory zwalniają i walka z nimi staje się bardzo męcząca. Przemieszczają się one wówczas skokowo, pojawiając w najróżniejszych miejscach. Odbiera to całą przyjemność z gry. Często przechodzi się obok przeciwnika, nawet o tym nie wiedząc.

W DIABLO 2 poprawiony został sposób budowania świata. Podział na plansze istnieje tylko dzięki informacji o nazwie ziem, która pojawia się po wejściu na nowy teren. Przejścia są płynne – nie trzeba czekać, aż mapa doczyta się z dysku. Urozmaicono też świat gry. Zadbano o takie szczegóły jak myszy polne, nietoperze w jaskiniach, czy oślizgłe stwory, pełzające po cmentarzu. Ten świat po prostu żyje!

Kiedy już utworzysz grę, albo się do jakiejś przyłączysz, twój bohater pojawi się w obozie Rouge Encampment. Jest to strefa neutralna, gdzie nie wolno używać broni, podobnie jak to miało miejsce w mieście w pierwszym DIABLO. Znajduje się tutaj prywatna skrzynia bohatera. Niestety, nie jest ona zbyt pojemna.

Na planszy jest także system teleportów umożliwiający kontynuowanie przygody od miejsca, w którym się ją ostatnio skończyło. Jeden z nich znajduje się w Rouge Encampment. Wszystko co trzeba zrobić, to go uaktywnić. Jeśli wcześniej doszedłeś do Mrocznego Lasu (Dark Wood) i znalazłeś w nim teleport, to możesz przenieść się do obozu, odnowić zapasy i przeteleportować się z powrotem. Jeżeli raz uaktywnisz teleport do Mrocznego Lasu, będzie on już działał zawsze (w każdej następnej grze). Ponieważ wygląd terenu jest inny w każdej grze, teleport gwarantuje jedynie przeniesienie do konkretnej planszy.

Przebywający w jednej grze mogą łączyć się w zespoły. Odpowiednie zaproszenie wysyła się z panelu „party screen". Kiedy inny gracz zgodzi się przyłączyć do drużyny, w lewym górnym rogu ekranu pojawia się ikonka z jego imieniem, wizerunkiem klasy postaci oraz pasek z energią. Po wywołaniu mapy pozycja sprzymierzonego gracza wyświetlana jest na zielono.

Postacie sterowane przez komputer od czasu do czasu proszą o wykonanie jakiegoś zadania. Wystarczy z nimi porozmawiać, żeby dowiedzieć się, że dobrze byłoby wyciąć w pień okoliczne potwory, choć trafiają się też bardziej ambitne zadania. Nagrody za ich wykonanie bywają różne. Jako zapłatę można otrzymać cenny przedmiot, magiczną miksturę, czy nawet nauczyć się nowej umiejętności.

Tempiąc wszelkiego rodzaju monstra, postać zdobywa punkty doświadczenia. Po zebraniu odpowiedniej ich liczby bohater awansuje na kolejny poziom. Idą za tym bardzo wymierne korzyści. Otrzymuje pięć punktów do rozdysponowania między cztery cechy, które są zależne od klasy postaci. Dla Wojownika jest to siła, zwinność, witalność oraz energia. Część przedmiotów posiada narzucone wymagania co do wartości podstawowych cech postaci. Na przykład – wielkiego, dwuręcznego miecza może używać tylko postać o sile co najmniej 40, będąca na 7 poziomie.

Postać, która awansuje na wyższy poziom, otrzymuje również jeden punkt do umiejętności. Podzielone są one na trzy grupy, które dodatkowo zgrupowane są w tzw.drzewie. Postać musi poznać najpierw umiejętności znajdujące się na samym szczycie drzewa, by móc zejść niżej i nauczyć się nowych, bardziej skomplikowanych. Wojownik może poznawać kolejne okrzyki wojenne (odstraszające przeciwników bądź ich oszałamiające), doskonalić władanie orężem (w tym poznawać nowe sztuczki – przewrócenie przeciwnika, cięcie mieczem), czy umiejętności pozwalające na znajdowanie buteleczek z płynem regenerującym. Zwiększa się też liczba staminy – jest to pasek energii określający, jak długo postać może biec. Staminy ubywa w zależności od ciężaru, jaki postać dźwiga w plecaku. Szybkość biegu również podlega tym warunkom, dzięki czemu lżejsze postacie są w stanie dużo sprawniej ewakuować się z placu boju.

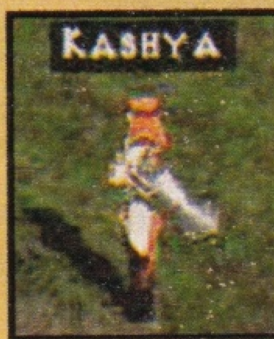
Przedmioty, podobnie jak w poprzedniej części, podzielono na magiczne oraz zwykłe. Dodatkowo niektóre z nich posiadają wolne miejsca, w które można wkładać małe gemy dodające specjalnych właściwości. Jednak zarówno gemy, jaki i przedmioty z takim rozszerzeniem, trzeba najpierw zdobyć, co może okazać się trudne. Można je znaleźć, kupić w sklepie lub od innego gracza.

Korzystanie z BATTLE.NET jest bezpłatne (wyłączając koszty połączenia). Godziny spędzone na graniu w DIABLO 2 na pewno dostarczą wiele zabawy, o ile lagi nie będą dawać o sobie znać.

## Pomogą w potrzebie




CHARSI – kobieta kowal. Naprawisz u niej swój rynsztunek i zbroję oraz zrobisz zakupy. Wybierać można pomiędzy zwykłymi zbrojami i orężem oraz ich magicznymi wersjami. Ceny skupu są natomiast jak zwykle bardzo niskie.




KASHYA – przełożona łuczniczek w Rouge Encampment. Możesz u niej za niewielką opłatą wynająć nieocenionego pomocnika. Łuczniczka w zespole wzmocni twoje siły.



GHEED – prowadzi sklep oraz zakłady. Wygrasz lub przegrasz, ale najczęściej jednak stracisz. Drugi sklep z artykułami żelaznymi zawsze się przyda. Przynajmniej Charsi nie ma monopolu.




AKARA – dyżurna wiedźma. Zaopatrzysz się u niej w zwoje z zaklęciami portalu czy identyfikacji. Kupisz magiczne księgi oraz napoje. Ktoś taki zawsze się przydaje.

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

## SPIS TREŚCI

### Dema



### Dodatki do Diablo 2



### Filmy



### Programy



### Sterowniki





Tutaj powinna być płyta CD-ROM

*Nie ma? Zapytaj sprzedawcę!*

# DIABELSKI INTERNET

DIABLO usadowiło się silnie w Internecie. Na świecie istnieją setki, jeśli nie tysiące stron poświęconych pierwszej i drugiej części tej gry. Niestety, większość z nich jest po angielsku, nie powinno jednak stanowić to problemu dla prawdziwych fanów




Bardzo elegancka grafika i niestety, niezbyt dużo informacji

## www.blizzard.com/diablo

Oficjalna strona pierwszej części DIABLO, stworzona przez Blizzard Entertainment. Jak to zwykle bywa, nie ma na niej zbyt wiele przydatnych dla graczy informacji. Można je jednak znaleźć na stronach tworzonych przez fanów. Opisywana strona jest bardzo ładnie opracowana. Można z niej ściągnąć demo gry (na PC i Maca) i patche.




Oficjalna strona, ale jak na razie nie ma tutaj nic specjalnego

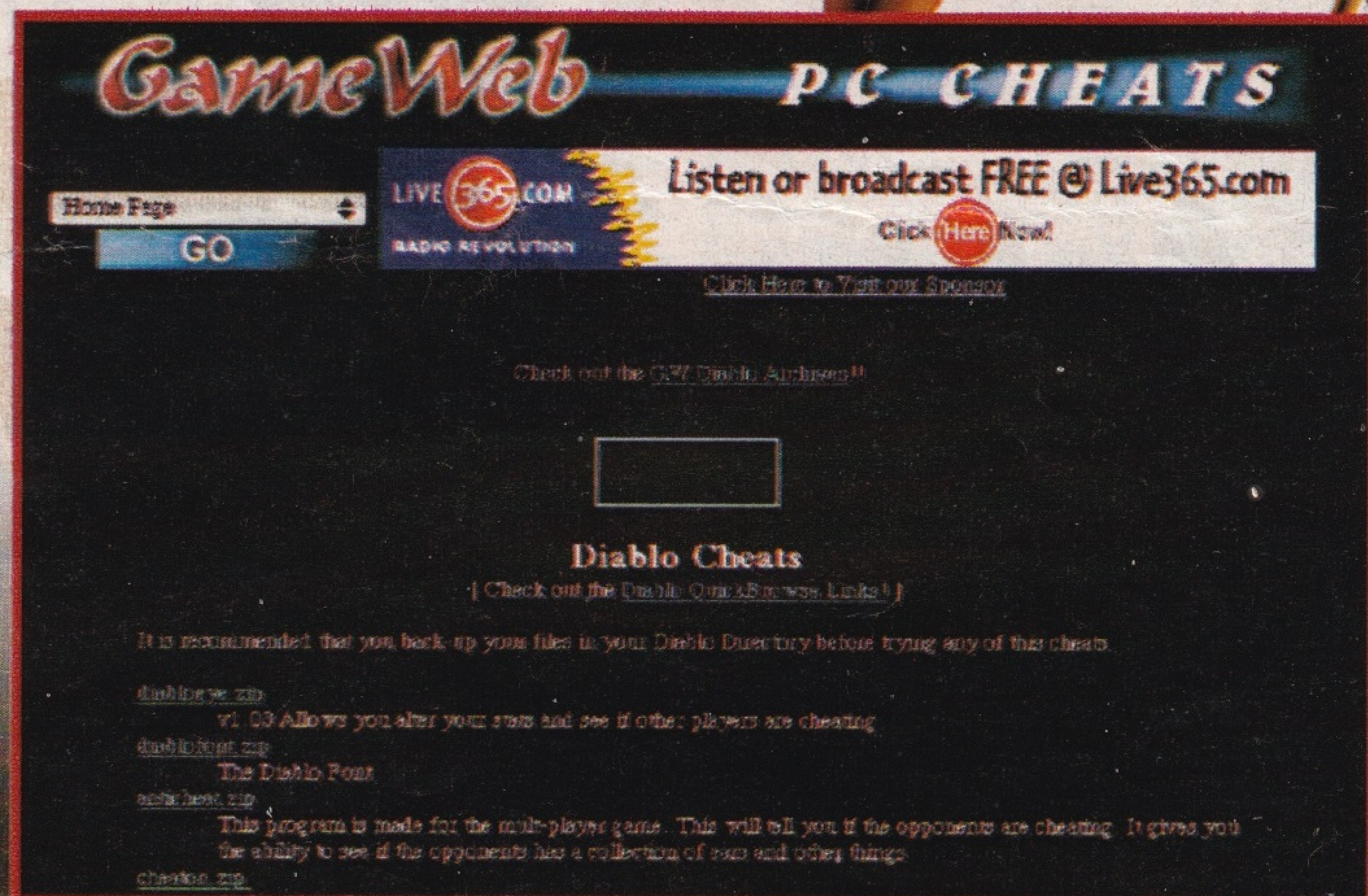
## www.blizzard.com/diablo2

To oczywiście oficjalna strona drugiej części gry. Jest bardzo pięknie zaprojektowana i utrzymana w mrocznej konwencji. Zawiera krótki opis DIABLO 2, galerię obrazków i nieco przydatnych informacji o grze.




## www.geocities.com/TimesSquare/Alley/3643

Super Diablo Page – tu można znaleźć sporą ilość plików uzupełniających grę. Pozwalają one modyfikować magiczne przedmioty, kupować je, naprawiać czy ponownie ładować za darmo, itp. Krótko mówiąc, na stronie jest zestaw ułatwień dla osób, które nie lubią się nadmiernie przemęczać przy grze. Ale nie tylko dla nich warto po tej stronie pomyszkować.




## www.thegw.com/cheats/diablo.html

Strona, na której znajdziesz pliki umożliwiające oszukiwanie w DIABLO (a, fe!), a także, uwaga!, pliki zabezpieczające przed oszustwami innych uczestników gry w trybie wielu graczy.

## www.battlegrounds.com/diablo

www.battlegrounds.com/diablo – Anduril's Book of Diablo – szczegółowy opis gry, bohaterów, misji, ekwipunku, istot, czarów, itp. Przydatna strona dla graczy, którzy nie mają jeszcze zbyt dużego doświadczenia w grze, a także dla tych, którzy już wiedzą sporo, ale chcieliby jakoś uporządkować swoją wiedzę.

Tu można znaleźć informacje na temat DIABLO na Playstation

## www.ea.com/eastudios/diablo

Informacje o Diablo w wersji na Playstation.

## www.diablo2.pl

Strona będąca „rozstajem dróg" dla kilku innych stron poświęconych DIABLO, przeznaczonych dla bardziej wtajemniczonych.

Prawdziwy przewodnik po diabelskim labiryncie

Dużo sceenów, filmów, ciekawe materiały na temat gry

## http://www.cdprojekt.com

Oto oficjalna strona polskiego dystrybutora DIABLO i DIABLO II. Tutaj można znaleźć bardzo dużo filmów z opisywanej gry, a także linki do innych stron WWW.

## www.valhalla.com.pl/diablo2/

Diabelskie Wersety: Strona będąca częścią popularnego serwisu Valhalla. Można tu znaleźć informacje o DIABLO i linki do wielu polskich i zagranicznych stron.

## www.diablo2.prv.pl

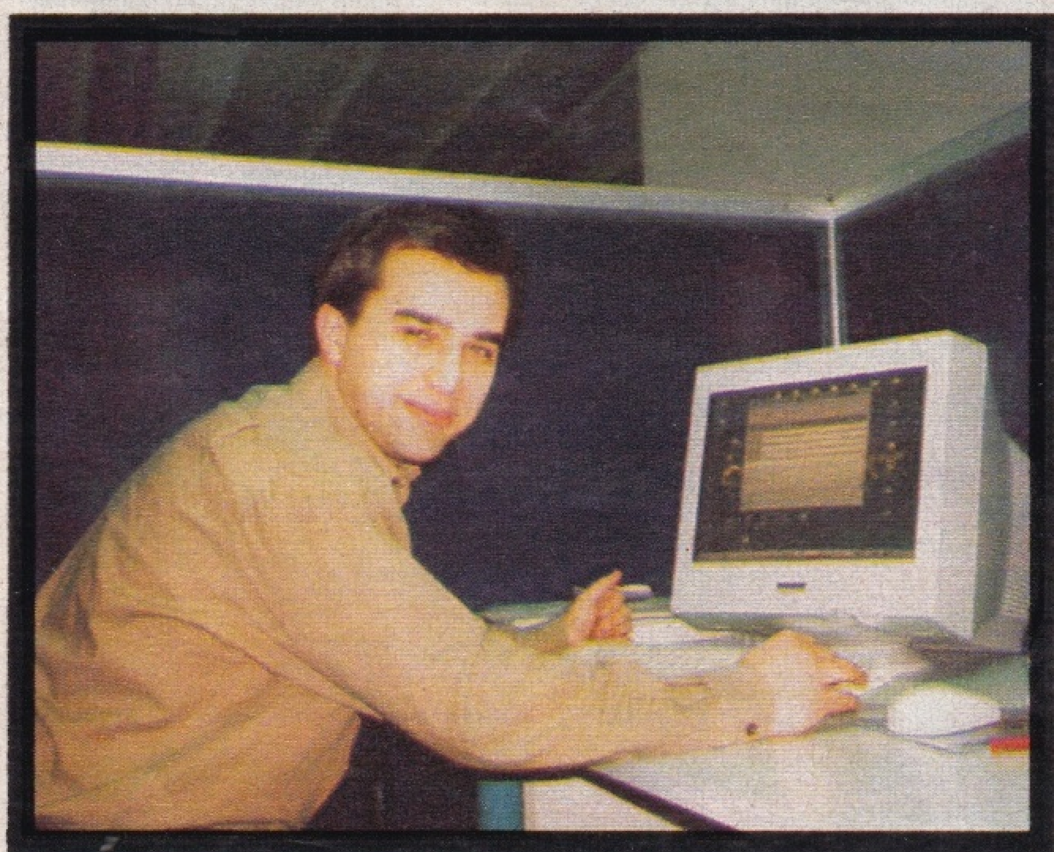
Tawerna Diablo II – starannie opracowana strona zawierająca informacje na temat DIABLO i HELLFIRE. Przydatna zarówno dla początkujących, jak i bardziej zaawansowanych. Można na niej znaleźć m.in. informacje o tajemniczym poziomie do gry.

Polski serwis poświęcony rozmaitym grom, w tym także Diablo

Tekst: JeRzy Rzymowski

# POLSKIE DIABLO 2

**Pewnego dnia, bladym świtem o 10 rano zadzwonił telefon. Nic nadzwyczajnego, zaraz przestanie – myślę sobie – tak to jest z telefonami. Ale nie przestawał. No to co miałem zrobić, odebrałem. Słucham i uszom nie wierzę: Rysiek Chojnowski mówi mi, że mam jechać do Dublina, by testować polską wersję DIABLO 2**



## Wyprawa do Irlandii

Przed wyjazdem zdążyłem jeszcze trochę pograć w stare DIABLO, żeby wprowadzić się w odpowiedni nastrój. 8 maja stawiłem się na dworcu kolejowym o umówionej porze, a po kilku minutach zjawił się Rysiek, objuczony ogromnym plecakiem. Do Warszawy dotarliśmy nad ranem. Po odebraniu niewielkiej paczki zawierającej polskie wersje systemów operacyjnych udaliśmy się na lotnisko. Podróż do Dublina (razem z przesiadką we Frankfurcie) trwała jakieś pięć godzin – termin „globalna wioska" zaczął nabierać dla mnie znaczenia. Jazda pociągiem przez pół Polski trwała dłużej niż przelot nad Europą.

Zmęczeni wysiedliśmy z samolotu i po odprawie zaczęliśmy rozglądać się po hali w poszukiwaniu kogoś, kto miał nas odebrać. Nie trwało to długo. Sympatyczny taksówkarz w średnim wieku zawiózł nas do siedziby irlandzkiego biura Havas Interactive, które mieści się w East Point Bussiness Park.

Zostawiliśmy graty w recepcji i weszliśmy do środka. Ujrzeliśmy duże pomieszczenie wypełnione sześcianami mającymi zapewnić pracownikom minimum prywatności. I mnóstwo komputerów.

## W obcej skórze

Nagle zdałem sobie sprawę, że ludzie dziwnie na nas patrzą. Dyskretnie sprawdziłem czy nie mam jakiejś plamy na spodniach, a może na marynarce... O rany, jak ci wszyscy ludzie wyglądają? No właśnie – powodem owego zainteresowania był nasz niezwykły ubiór. Wbiliśmy się obaj w marynarki, żeby zrobić pozytywne wrażenie. A tutaj powitał nas Fiachra Synott, jeden z szefów działu QA (Quality Assurance), ubrany w stare dżinsy i koszulkę z napisem StarCraft. Okazało się, że wszyscy się tak ubierają. No cóż, w końcu to firma zajmująca się oprogramowaniem. Przy zapoznawaniu się z różnymi osobami uderzyło mnie, jak mało pracuje tam Irlandczyków! Przeważają Hiszpanie, Włosi, Francuzi i Niemcy. Po przywitaniu uznaliśmy, że najwyższy czas udać się do hotelu. Następnego dnia, po wyjątkowo obfitym, charakterystycznym dla Irlandii śniadaniu, udaliśmy się do biura. Tam czekały na nas gotowe stanowiska robocze i kopie DIABLO 2. Kiedy po raz pierwszy wkładałem płytę do napędu, dotarło do mnie, że jako jeden z pierwszych Polaków zobaczę na własne oczy nowe dziecko Blizzarda, i że mnóstwo graczy dałoby się za taką możliwość pokroić! Cały dzień upłynął na graniu. Następnego dnia przyszła pora na kilka spraw technicznych – instalację polskiego systemu operacyjnego.

## Jesus nam pomógł

W końcu zaczęliśmy robić to, po co tam pojechaliśmy, czyli szukać bugów (błędów w grze) i wpisywać je w bazę danych. Monotonna praca. Niestety, wszystkie po-

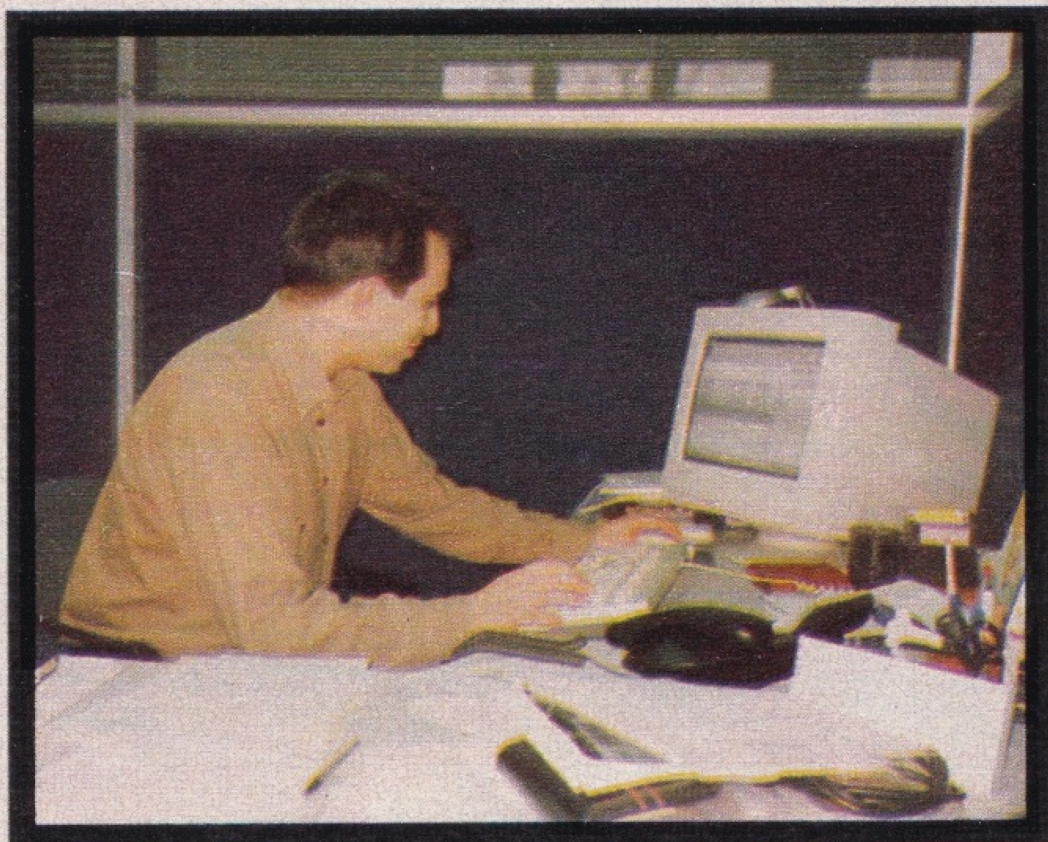
Juhuuu! Połowa roboty za nami!

Czy Diablo jest rodzaju męskiego, czy nijakiego?

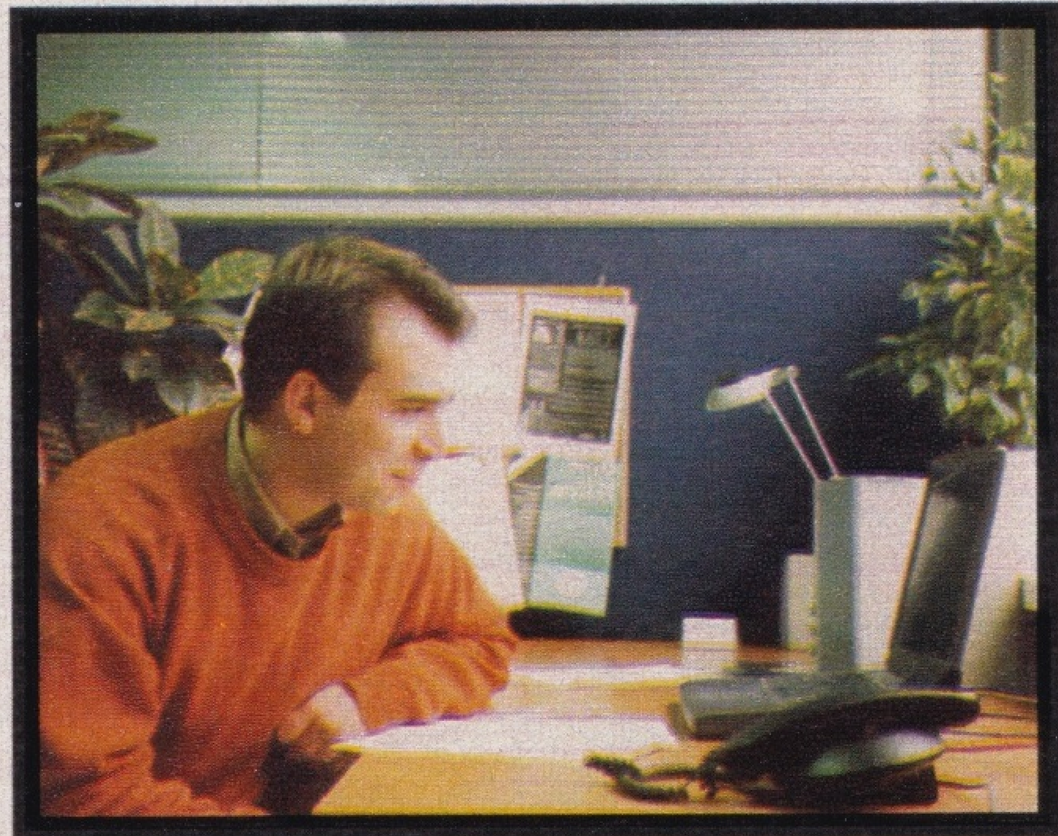


*Jak widać praca nad DIABLO 2 pl była bardzo męcząca*





*W czasie testowania polskiej wersji trudno było oderwać się od komputerów*



*Jak powinniśmy to napisać? Zostali wyrżnięci w pień, czy wybici do nogi?*



*Głównym miejscem pracy przy spolszczaniu DIABLO 2 była służbowa kanapa*

zostałe ekipy zaczęły prace nad DIABLO 2 kilka dni wcześniej, a my mieliśmy trochę kłopotów – to był pierwszy kontakt z polskim oprogramowaniem. Problemem było zaimplementowanie w grze polskiego zestawu znaków. Sytuacja nie była wesoła, w końcu dostaliśmy nową wersję D2, w której miały już być polskie czcionki. Niestety, jak ją zobaczyłem, to z mych ust wyrwało się tylko głośne „O Jezu!". Nagle zrobiło się ciemno, a głęboki głos oznajmił: „Nie martwcie się chłopaki, ja wam pomogę". Odwróciliśmy się zaskoczeni w stronę drzwi, skąd dochodził ów głos. Stał tam jakiś wysoki brunet. Po wnikliwej analizie zawieszonego na szyi identyfikatora okazało się, że to Jesus – szef ekipy hiszpańskiej. Podziękowaliśmy mu za propozycję i – jak się później okazało – pomoc się przydała. W biurze Havasu, codziennie w porze lunchu panuje zwyczaj zbiorowego mordowania się za pomocą łomów i broni palnej. Od czasu do czasu odrywaliśmy się od pracy, żeby pokazać wszystkim Francuzom, Włochom, Hiszpanom i Irlandczykom, że polski żołnierz potrafi (na coś się przydaje obowiązkowa służba wojskowa!). Mieli szczęście, że to tylko HALF–LIFE w sieci lokalnej. Rysiek, jako zapalony Quake'owiec, zaprosił też kilka osób do partyjki w Q1, ale po jednej grze uznali, że jednak wolą co innego.

Tutaj mała dygresja dotycząca picia piwa. Niestety, dopiero w drugim tygodniu pobytu trafiła nam się okazja, żeby spróbować Guinessa. I tu upadł kolejny mit – okazało się, że Polacy wcale nie piją tak dużo.

## Hiszpan, Polak dwa bratanki

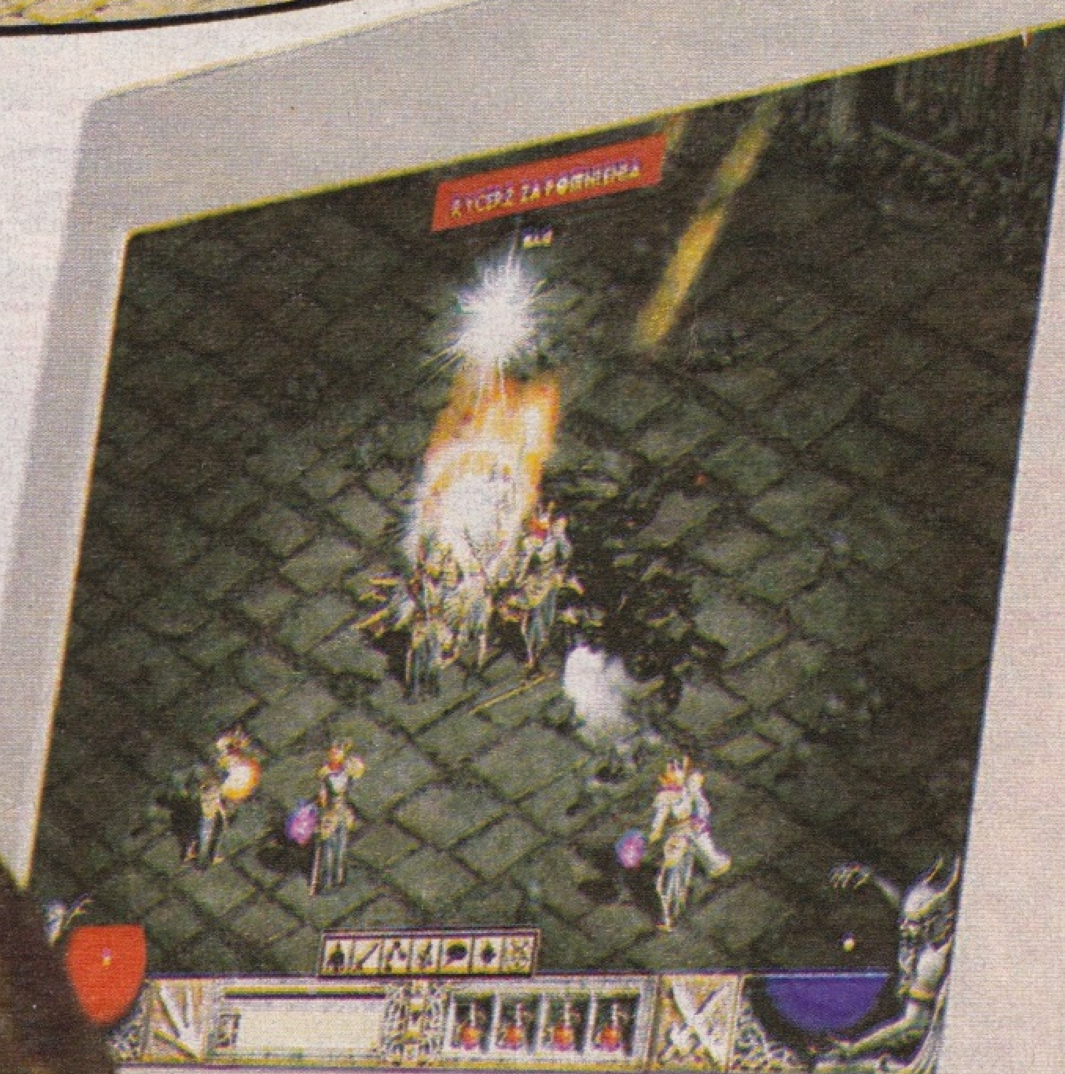
Nasza współpraca najlepiej układała się z najsilniejszą liczebnie ekipą hiszpańską. Może dlatego, że też pracowali tak długo jak my – do dziesiątej, jedenastej wieczorem, czasem dłużej. Trzeba też wspomnieć kilka słów o Włochach, którzy zachowywali się głośniej niż cała reszta razem wzięta. Wyobraźcie sobie kilku mieszkańców słonecznej Italii siedzących tuż obok siebie i co chwilę krzyczących na całą salę, że właśnie udało im się znaleźć jakiś błąd w grze. Groza!!!

## Fatalne czcionki

Gra powoli nabierała kolorów – niestety, problemy z obsługą polskich czcionek opóźniły nieco prace nad polską wersją i koniec końców udało nam się je zakończyć kilka dni później, niż planowaliśmy, ale w terminie. Rysiek poleciał do domu kilka godzin po zakończeniu pracy – w piątek, 16 czerwca. Na moim bilecie widniała data 18 czerwca i zacząłem się zastanawiać, jak spędzić piątkowy wieczór i sobotę. Odbyło się też pożegnalne spotkanie w jednym z pubów w centrum miasta. Rozmowa krążyła wokół gier komputerowych, mistrzostw Euro 2000 i formuły pierwszej. Nie wiedzieć dlaczego, nikt nie poruszał tematu DIABLO 2. Opuściłem pub około godziny dwudziestej trzeciej, chociaż impreza dopiero nabierała tempa. Sobotę poświęciłem na spacery po Dublinie, w niedzielę spakowałem rzeczy i udałem się na lotnisko. Wsiadając do samolotu przypomniałem sobie koniec wstępu do D2, kiedy Marius mówi: „...na wschód, zawsze na wschód!".



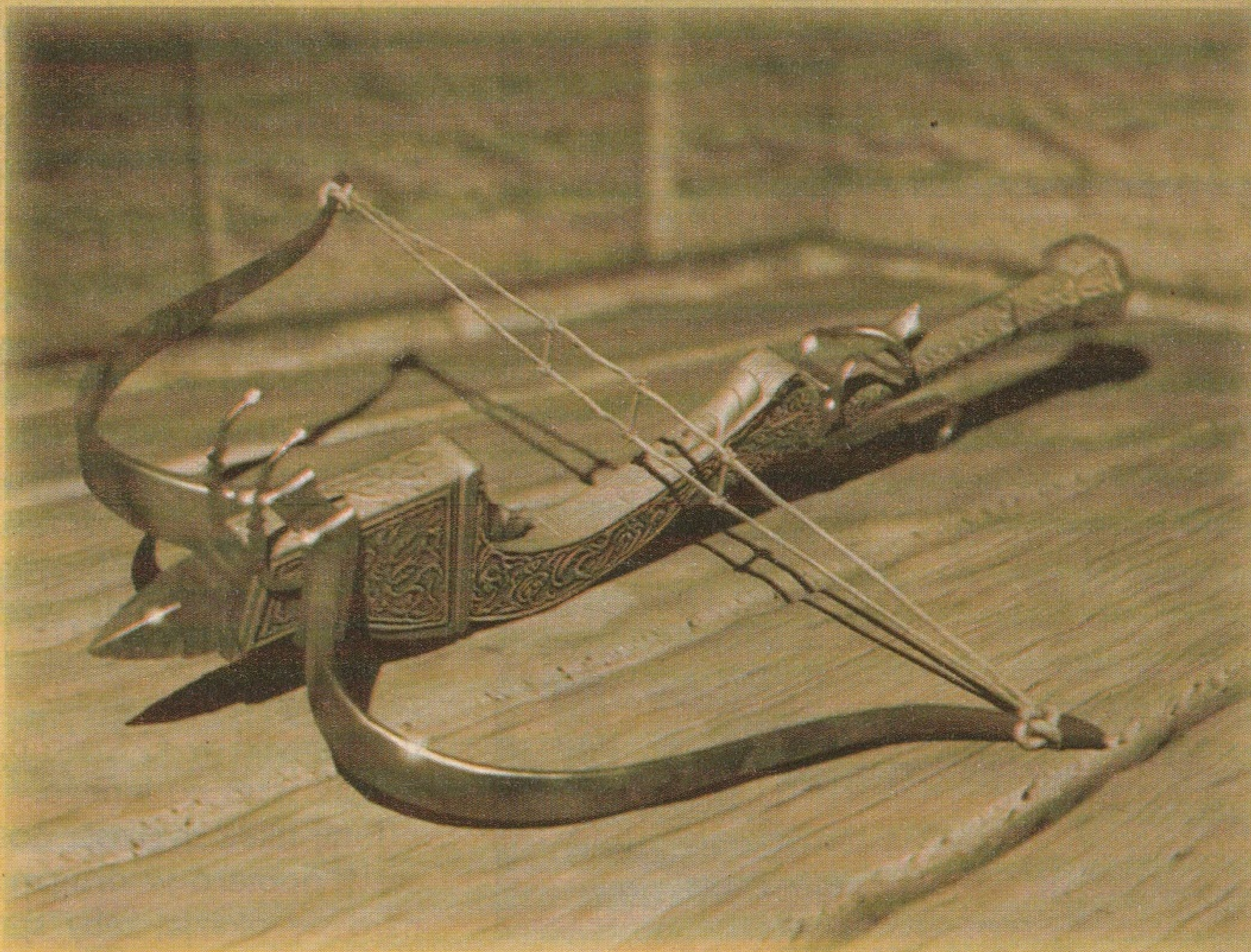

**Aaaa i niech ci się w nocy przyśni DIABLO 2... Chrrrr... Chrrrrr... Chrrrrr... Zzzzz...**



Tekst: Marcin Bojko, Ryszard Chojnowski. Autorzy tekstu są pracownikami firmy CD-PROJEKT

# KLUCZ

**– Porzućcie wszelką nadzieję i ukorzcie się przed Panem... Porzućcie urzędy swoje i godności, porzućcie miecze i zbroje, diademy i purpurowe szaty. Padnijcie na kolana, bowiem właśnie wasze grzechy sprowadziły nieszczęścia na świat! – wołał natchnionym głosem Pątnik – Tylko pokora, pokuta i pielgrzymka dadzą wam wybawienie. Jedynie pielgrzymka do Świętej Ziemi jest w stanie uratować wasze bezbronne dusze przed wiecznym potępieniem...**



Był późny wieczór. Czerwone słońce chyliło się ku zachodowi. Przeświecało krwawo przez ostre iglice dachów, sterczyny i czarne zwieńczenia. W wąskich, zaśmieconych uliczkach Wiguncji panował już głęboki mrok; nie mogły rozświetlić go krwawe blaski pochodni. Cały dzień upłynął w chrzęście wozów zwożących z ulicy zmarłych, w grzechocie kołatek, wśród nawoływań Pątników i strażników miejskich. Czarny Mór przemierzał ulice miasta, wkraczał do karczem i zamtuzów, do kupieckich składów, do wątłych szop nędzarzy i dostatnich domostw, do świątyń i monasterów... Był szybki jak błyskawica, podstępny jak żmija, okrutny jak siepacze Diablo z piekielnej otchłani... Dosięgał ludzi szybciej niż myśl, powalał po kilku godzinach strasznej gorączki, ale najgorsze... Najgorsze nadchodziło dopiero w nocy. Bo właśnie wtedy zmarli od Czarnego Moru, okrutnie zmienieni wstawali z grobów, wychodzili nawet z zabitych deskami trumien, z dołów, w których zakopywano ciała biedaków. Odwalali najcięższe kamienie nagrobne i wracali, aby przynosić śmierć żywym. Wracali i zawodzili dziko pod domami swych bliskich. A gdy wpuszczono ich do środka, rzucali się na nich. Dlatego miejscy strażnicy i sludzy nie mieli litości dla zmarłych. Zwłoki ludzi dotkniętych zarazą palono w piecach, przebijano serca osikowymi kołkami, obcinano głowy przed złożeniem do grobu, bo tylko w taki sposób można było unicestwić Upadłych na zawsze...



Jak zwykle w chwilach trwogi, mieszkańcy szukali pocieszenia w świątyni. W Wiguncji był tylko jeden zrujnowany kościół. Opuszczony przed laty, znów stał się miejscem modlitwy, gdy strach przed niepewnym losem zawładnął sercami ludzi. Wnętrze starego przybytku było na wpół zrujnowane. Na popękanej, pokrytej zeschłymi liśćmi posadzce poniewierały się potrzaskane resztki kamiennych archaniołów. Tuż obok nich, przed głównym ołtarzem, stały zbutwiałe, rozwalone ławy i klęczniki... Dachu nie było już od dawna. Zamiast niego sterczały tylko osmalone żebra sklepienia, nad nimi zaś było pogodne, czyste, przedwieczorne niebo. Gdzieś hen, u góry, w ruinach wieży gnieździły się stada gołębi. Trzepotały skrzydłami wśród wykrzywionych maszkaronów i gargulców oblepionych gniazdami...

Dawno nikt nie przychodził do tego kościoła. Mroczne wnętrze służyło zwykle za schronienie dla włóczęgów i żebraków. Jednak tego wieczora w starej świątyni zgromadziło się kilkadziesiąt osób. Wszyscy klęczeli lub pochylali głowy, wpatrując się w bladego mężczyznę w czarnym habicie, stojącego przy ołtarzu w migotliwym blasku świec. Brodaci starcy w spłowiałych szatach, stare kobiety z dziurami po spróchniałych zębach, matki z dziećmi, kilku oberwańców o twarzach pokrytych bliznami... Jakiś rycerz z giermkiem, dwóch pachołków ze straży miejskiej – ponurych, milczących gnomów z nieodłączną głupotą wypisaną na gębach. Kilku czeladników w zatłuszczonych kaftanach... Wszyscy słuchali kazania. Pątnik rozkładał szeroko ręce, czasami patrzył w niebo lub na zrujnowane wnętrza świątyni...

– Nie zamykajcie duszy na głos Pana – ciągnął Pątnik – Stawcie się wszyscy na naszą pielgrzymkę i pójdźcie z nami prosić Go o przebaczenie!

Z tyłu świątyni, gdzie nie docierał blask świec płonących przy ołtarzu, pomiędzy obtłuczonymi kolumnami przemknął jakiś cień. Wysoka, ponura sylwetka człowieka w płaszczu, z kapturem nasuniętym na oczy. Nieznajomy podniósł głowę, spojrzał na Pątnika przy ołtarzu... Jego twarz pozostawała w mroku, ale na jedną krótką chwilę w cieniu kaptura dostrzec można było jarzący się czerwienią punkt. Zabłysnął na krótko i zgasł, gdy mężczyzna opuścił głowę.



W godzinę później, gdy słońce zaszło na dobre, świątynia była już pusta. Wierni rozeszli się do domów... Pozostał tylko Pątnik. Powoli przechadzał się wzdłuż zrujnowanych ścian z gasidłem... Po kolei zduszał płomienie świec. Pozostały już tylko dwie... Ostatnie dwie świece w mrocznym kościele. Pątnik ruszył ku nim i nagle zamarł...

Na jednej z przegniłych ław siedział jakiś człowiek. Był wysoki, ponury. Siedział spokojnie, tak spokojnie, że Pątnika przeszył dreszcz. Ostrożnie podszedł bliżej. Dostrzegł, że tamten miał pod płaszczem czarny skórzany pancerz nabijany ćwiekami, a na prawym przedramieniu przytwierdzoną małą, składaną kuszę.

– W czym mogę ci pomóc, człowieku? – zapytał – Czy może chcesz się wyspowiadać? A może pragniesz ruszyć na naszą pielgrzymkę, aby błagać Pana o ochronę przed Trójcą?

Przez chwilę panowała cisza. Płomienie świec migotały, rozsyłając po ścianach kawalkady mrocznych, rozedrganych cieni...

– Właśnie o tym chciałem porozmawiać – mruknął nieznajomy. Miał niski, lekko świszczący i chropowaty głos. W sumie niezbyt przyjemny dla ucha. Donośny, ale brzmiał jak szept.

– Ależ oczywiście, synu – rzekł Mnich – Jak ci na imię?

– Jestem Severin i chciałbym dowiedzieć się, gdzie mógłbym znaleźć waszego Kardynała... Sykstusa! Muszę z nim zamienić kilka słów.

– To będzie raczej trudne – żachnął się Pątnik – Jak wiesz, jego świątobliwość...

Nieznajomy zerwał się z ławy. Wpadł całym swym ciężarem na Pątnika i chwycił go lewą ręką za habit na piersi... Przybliżył twarz do oblicza przerażonego Mnicha. Ten zdrętwiał z przerażenia, gdy dostrzegł, że całe lewe ramię nieznajomego pozbawione było ciała. Tylko nagie, pożółkłe kości szkieletu... Ale twarz... Twarz była jeszcze bardziej przerażająca. Prawa połowa była normalna, ale lewa lśniła bielą kości, a w pustym, czarnym oczodole migotał krwawy płomień.

– Może dość już tych uprzejmości, Mnichu! – wysyczał – Ja wiem dobrze, czym zajmujecie się wy – Czarne Kruki Zakonu Żałoby. Wiem, dokąd prowadzicie tych nie-



# I ŻAŁOBA

szczęśników i gdzie kończy się ich pielgrzymka. Od dawna podejrzewałem, że Przeklętej Trójcy musi pomagać ktoś jeszcze. Więc mówże, gdzie jest Sykstus!

Mnich szarpnął się. Rozległ się głośny trzask i w ręku mężczyzny pozostał tylko strzęp habitu.

– Bluźnierstwo! – syknął Mnich – Zapłacisz za nie śmiercią!

– Przykro mi – uśmiechnął się nieznajomy – ale jeśli chciałbyś zobaczyć moją śmierć, to muszę cię uprzedzić, że ją przegapiłeś. Jestem już półumarłym... A moja dusza jest w piekle!

Mnich cofnął się jeszcze bardziej. Potrącił przy tym lichtarz, który przewrócił się z brzękiem na posadzkę. Pątnik wyszarpnął spod habitu sztylet. Długie czerwone linie wiły się na ostrzu, jak języki piekielnych płomieni.

– Panie Grozy, Panie Kłamstwa, Panie Morderstwa! Diablo! Baalu! Mefisto! Węże niech się kłębią, wilki niech wyją, kruki niech kraczą! Przyjmijcie moją duszę w imię...

Czarny mężczyzna rzucił się w jego stronę! Nie zdążył. Szybkim, niemal niezauważalnym ruchem Mnich wbił sobie sztylet w serce, zwinął się w agonii i padł na posadzkę. Czerwona, świeża krew trysnęła na stare, zeschnięte liście, na zabłocone kamienie i czarny płaszcz pątnika. Nogi obute w stare sandały poczęły uderzać o płyty posadzki...

Na wpół umarły pochylił się nad ciałem Mnicha. Jego twarz wykrzywił upiorny uśmiech, gdy położył swą trupią rękę na twarzy umierającego.

– Powoli Celestynie – wyszeptał – Tak szybko mi nie uciekniesz... Powiesz wszystko, a ja odzyskam moją duszę...



Bezcielesny duch, bezkształtna zmora uniosła się nad ciałem i ruszyła w stronę zaświatów. Tam już z daleka widać było ogromne słupy czaszek, ponure, pochylone krzyże i gigantyczny kościany most spinający dwa brzegi Otchłani. Za mostem były dwie drogi. Ta w górę, ku błękitnym obłokom, i ta druga w dół, w głąb piekielnych otchłani... Duch Celestyna był już w połowie drogi przez most, gdy nagle zobaczył, że coś przegradza mu drogę. Na wprost niego stał mężczyzna w popielatym płaszczu i czarnej, skórzanej zbroi nabijanej ćwiekami. Uśmiech na jego na wpół trupiej twarzy był jak zwykle przerażający...

– Powiedziałem ci, że tą drogą przede mną nie umkniesz. Teraz odpowiesz na moje pytania.



Zamek Lerida był zrujnowany. Od dawna nikt nie mieszkał w starych murach, nikt nie trzymał więźniów w ponurych lochach. Od kiedy król Leoric obrał sobie za swą siedzibę niewielką mieścinę Tristram – twierdza popadła w ruinę. Przegniłe dachy zawaliły się do środka, a w arkadach strzelistych wież mewy uwiły sobie gniazda. Mury zamku nadgryzł czas, ale nie zdołał jeszcze ich pokonać. Choć sława i pamięć o tym miejscu przeminęła, strzelista forteca zbudowana na małej, skalistej wysepce o pięć mil od portu w Wiguncji robiła niezwykłe wrażenie. Zwłaszcza gdy nad morzem unosiła się mgła, przesłaniając lepkim welonem skaliste podnóże zamku, a odsłaniając dwie ogromne wieże.

Morze było ciche i spokojne. Ciszę wieczoru zburzył jednak plusk wioseł. Mała, drewniana łódka z samotnym mężczyzną powoli podpływała do twierdzy. Severin zbliżał się do skalistych brzegów. Po chwili burta łodzi uderzyła o żelazną, zardzewiałą kratę u wejścia.

Severin załomotał w żelazne sztaby. Minęła długa chwila, nim gdzieś u góry rozległ się szczęk żelaza. Mężczyzna usłyszał skwierczenie pochodni, potem kroki. Gdzieś w ciemności, tuż nad nim, otworzyło się okienko.

– Kto tam?! – zakrzyknął ochrypły głos.

Severin wyciągnął z sakiewki lśniący kamień na łańcuszku. Rozbujał go delikatnie i szepnął:

– Celestynie, Celestynie! Zbudź się! Już czas. Musisz podać hasło.

– To ja, Celestyn – z kryształu dobiegł piskliwy głos Pątnika – Do Jego Świątobliwości.

– Podaj hasło!

– Potępienie ceną wolności!

– A przekleństwo podziękowaniem! – padł z góry odzew.

Przez chwilę panowała cisza. Potem rozległ się narastający turkot kołowrotu i brzęk łańcucha nawijanego na ogromne szpule. Krata zaczęła się podnosić. Ogromne, pokryte skorupiakami zęby wychynęły z morskich odmętów. Przejście otworzyło się.

Dwaj czarni rycerze zeszli z brzękiem zbroi po wąskich schodkach aż na brzeg basenu. Przy nabrzeżu, w cuchnącej wodorostami wodzie unosiły się beczki, resztki zgniłego drewna, wzdęte kawały ludzkiego ciała. Od strony bramy do uszu strażników doszedł chrzęst opuszczanej kraty. Gdzieś bliżej rozległ się plusk. Do nabrzeża zbliżała się wolno mała łódź. Była pusta...



Severin przemykał szybko galeryjką wzdłuż muru. Pod sobą miał dziedziniec i cuchnący basen wypełniony szlamem. Nie rozglądał się, nie patrzył na boki. Szedł w stronę wieży. To właśnie tam, jak twierdził Celestyn, znajdowały się kwatery Kardynała. Ostrożnie pchnął nabijane bretnalami drzwi. Otwarły się ze skrzypieniem. Dalej był korytarz. Pachniał mchem, porostami i kurzem.

Nagle przed sobą usłyszał chrzęst zbroi. Brzęk zbliżał się. Ktoś szedł w jego stronę. Severin odwrócił się na pięcie i... dostrzegł zbliżający się blask pochodni. Patrole szły z obu stron korytarza. Szybko rozejrzał się na boki w poszukiwaniu schronienia.



Żadnej kolumny, za którą można by się skryć, żadnego zakamarka, żadnego cienia... Tamci zbliżali się. Z jednej strony coraz bliższy chrzęst, z drugiej zaś coraz czerwieńszy odblask pochodni. Jeszcze chwila i będą tutaj!

Nagle usłyszał brzęk metalu pod swoimi stopami. Spojrzał w dół i zorientował się, że stoi na żelaznej kracie ozdobionej trzema liliami – herbem króla Leorica...

Zza zakrętu wyszli strażnicy. Szli z podniesionymi przyłbicami hełmów. W blasku płomieni wyraźnie widać było rozkład na ich twarzach. Przeszli równym, marszowym krokiem i wyminęli trzech Upadłych, którzy nadeszli z przeciwnej strony. Korytarz był pusty. Nikogo nie znaleźli.



Ponure lochy na najniższym poziomie twierdzy znów rozbrzmiewały jękami i brzękiem łańcuchów. Żelazne, zardzewiałe kraty w celach znów były opuszczone. Severin słyszał jęki, zawodzenia i płacze. Szedł, przemykając od cienia do cienia, omijając pochodnie. Ktoś w celi obok łkał żałośnie, gdzieś dalej płakało małe dziecko. Słyszał, jak ktoś w celi naprzeciwko wyznawał swoje grzechy. Szkoda, że poniewczasie. Przecież wcale nie musiał wyruszać na pielgrzymkę Żebraczego Zakonu Żałoby...



Nagle Severin wytężył słuch. Gdzieś wysoko nad nim rozległ się niski dźwięk dzwonu. Odgłos rozszedł się echem po wszystkich korytarzach twierdzy i niósł się dalej, wodą aż do miasta... Severin zatrzymał się, rozejrzał dokoła. Wtem zza zakrętu usłyszał zbliżający się łomot... Łoskot kopyt! Rozejrzał się dokoła. Nieopodal była duża tryforyjna wnęka. Severin wskoczył za kolumny, przycupnął w cieniu. Z napięciem czekał na to, co się stanie... Łoskot zbliżał się... Zza rogu korytarza wyszedł ogromny, rogaty stwór z kolczastym biczem w dłoni. Jęki w celach ucichły od razu. Balrog strzelił z bicza, chlasnął nim po kratach, do których przyciskali twarze więźniowie. Ktoś jęknął z bólu, ktoś złapał się za twarz. Severin przycisnął plecy do krat, przez chwilę nie śmiał nawet drgnąć.

– Oni wiedzą, że tu jesteś – rozległ się cichy szept za jego plecami – I w końcu cię znajdą.

Severin sięgnął do swego prawego przedramienia. Odszukał spust małej kuszy i odblokował orzech. Ostrożnie odwrócił się, mierząc z wyciągniętej ręki przed siebie. Wewnątrz małej celi zobaczył sylwetkę młodej kobiety.

– Coś mówiłaś?

– Uwolnij mnie, a ci pomogę – wyszeptała – Znam te korytarze i sekretne przejścia...

– Tak? A niby dlaczego miałbym ci zaufać?

– Nie musisz – szepnęła – Ale wiedz, że w każdej chwili mogę zacząć krzyczeć. Jak myślisz, czy za ciebie odzyskam wolność?

Zaklął szpetnie.

– Jestem Izolda – szepnęła, gdy zdyszani zatrzymali się w zrujnowanym pomieszczeniu, które niegdyś służyło jako kapitularz.

– I pewnie wybrałaś się na pielgrzymkę z Krukami...

– Nie. Złapali mnie w kwaterach kwestarza.

– Jesteś złodziejką?

– Wolałabym określenie: poszukiwaczem cudzych skarbów. Zakon Żebraczy ma zbyt dużo pieniędzy jak na swoje wydatki. Ale dość o tym. Musimy uciekać. Najlepiej dostać się na dach poprzez krużganki.

– Ja nie zamierzam uciekać.

– Jak to?!

– Zaprowadź mnie do kwatery Kardynała.

– Po co? Dlaczego? Jesteś szaleńcem?

– Sykstus posiada... klucz, na którym bardzo mi zależy. A teraz zaprowadź mnie do niego. I żadnych sztuczek.

– Ty naprawdę jesteś szalony – odrzekła Izolda – Chodź. Tędy.





Okno ustąpiło, otwarło się do wewnątrz. Izolda przecisnęła się pierwsza, Severin tuż za nią. Stali w wielkiej sali oświetlonej płomykami niezliczonych świec. Olbrzymie kandelabry rozstawione były przy każdym z filarów podtrzymujących strop. Z boków widniały schody prowadzące w górę do podsufitowych galerii. Na ścianach wisiały gobeliny i arrasy przedstawiające sceny polowań, biesiady. Olbrzymie anioły spoglądały na nich z obrazów, antyczni herosi prężyli muskularne ciała... Nad kominkiem widniała płaskorzeźba ogromnego, czerwonego węża...

– Pssst... – syknęła Izolda i wskazała wielką alkowę z prawej strony. Severin zajrzał tam i zamarł. Dojrzał ogromne łoże, leżące na podłodze dywany i... coś jeszcze. Okryte habitem plecy klęczącego mężczyzny...

Zbliżył się doń szybko i cicho. To był Kardynał. Kardynał pogrążony w modlitwie. Sykstus nie widział ich, nie słyszał. Severin nie wypowiadał żadnej finałowej kwestii. Po prostu widział już zbyt wielu pewnych siebie ludzi, którzy przez zbędną stratę czasu stracili również głowę. Po prostu dobył miecza i ciął. Kardynał nawet nie krzyknął, gdy odrąbana głowa potoczyła się na ziemię. Z kikuta przerąbanej szyi nie trysnęła krew. Severin zamarł. Nie tak to sobie wyobrażał. Ciało kardynała po prostu spłynęło na podłogę; osunęło się na posadzkę, próżne i pomarszczone jak skóra zrzucana przez węża. Było puste... Puste w środku.



Głośny, szyderczy śmiech poraził wszystkie zmysły Severina.

– Świętość tego miejsca została zbrukana. Wokół mnie unosi się zapach śmierci – rzekł czyjś szyderczy głos – Tak powiedział kiedyś pewien głupiec...

Severin rozejrzał się dokoła. Zlustrował uważnym wzrokiem pomieszczenie. Pusto... Więc skąd ten głos? Do diabła!

Obszedł łoże dokoła.

Księgę zobaczył od razu. Stała na pulpicie. Była zamknięta, ale na jej czerwonej skórzanej okładce widniała płaskorzeźba przedstawiająca maszkarona. Ta księga nieodparcie przyciągała jego wzrok. Przełożył miecz do lewej dłoni i ostrożnie sięgnął po gruby tom. Dotknął okutego brzegu i właśnie wtedy rzeźbiona twarz otworzyła oczy. Z ust demona wydobył się szyderczy śmiech.

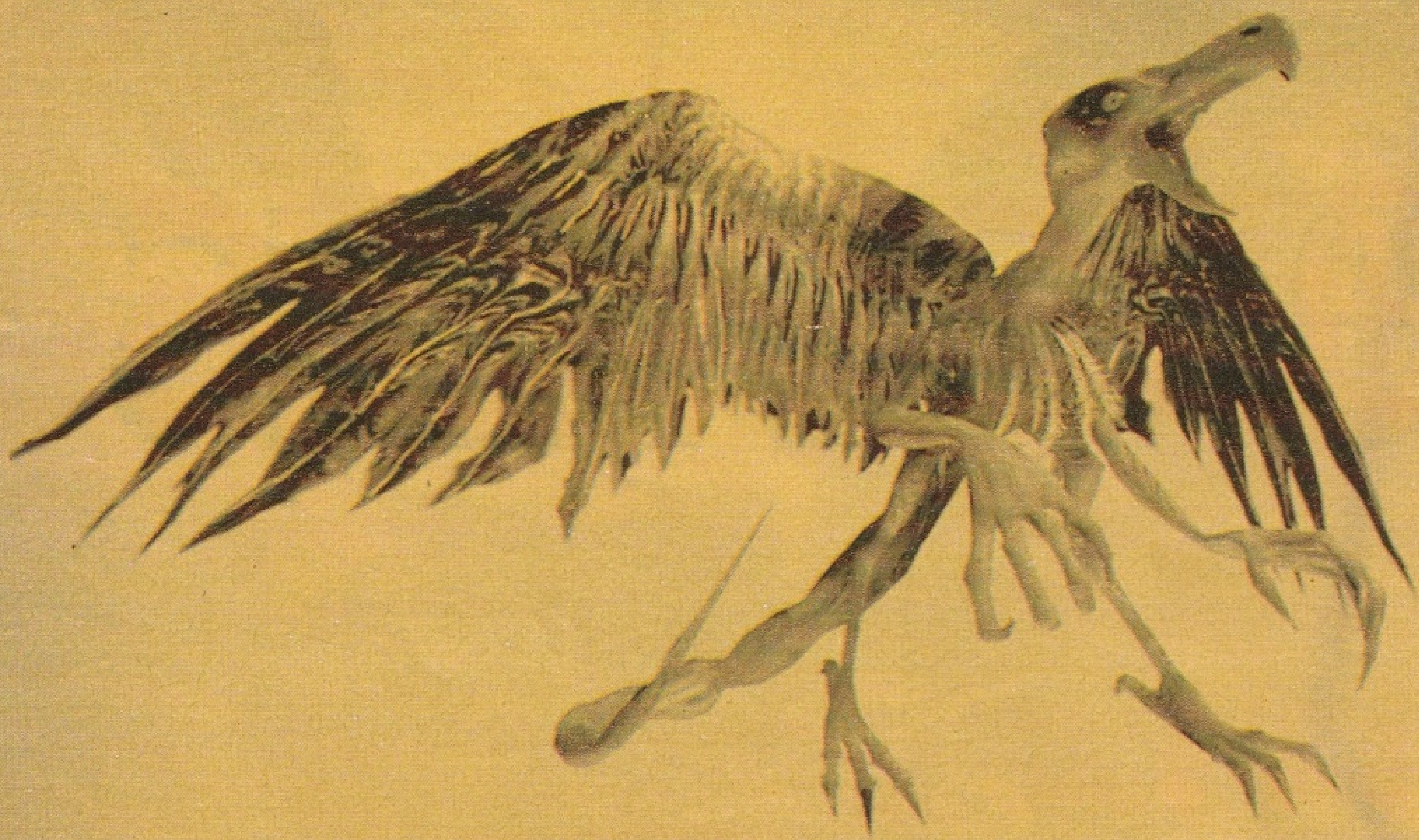
– Witaj Severinie. Jakże miło cię widzieć. Przyszedłeś szybciej niż się spodziewałem. Ale cóż, nie sądziłeś chyba, że po prostu przyjdziesz tutaj i zabierzesz... – głos przepełniony był udawanym smutkiem – klucze do piekła – Strasznie mi przykro, ale wygląda na to, że twoja dusza dalej będzie płonąć na gorącym ruszcie...

– Milcz! – syknął Severin – Czas zakończyć ten twój ohydny proceder z pielgrzymkami.

– Ostatnim razem, kiedy rozmawialiśmy, nie przejmowałeś się tak bardzo losem twoich bliźnich. Ale wiedz, trupie, że nawet gdyby ci się powiodło, spowodowałbyś wielką katastrofę, jakiej nawet nie jest w stanie wyobrazić sobie twój zżarty przez robaki mózg. Wiedz, ścierwo, że tysiące lat temu my – Pątnicy, zawarliśmy układ z Diablo i jego przeklętymi braćmi. Na mocy tego paktu rokrocznie składamy im w ofierze setki dusz. I tylko dzięki temu nasz świat jeszcze nie jest częścią piekła. No cóż, to już koniec. Twoja naiwność jest twoja słabością.

– A twoja pewność siebie twoją – powiedział Severin, chwycił księgę i jednym szybkim ruchem cisnął ją w płomienie kominka. Ogień momentalnie buchnął w górę ogromnym słupem. Strony księgi poczęły czernieć, a skóra zwijać się i trzeszczeć. Z ust demona wydobył się przeraźliwy, potępieńczy wrzask. Był coraz głośniejszy, coraz wyższy. A potem Severin usłyszał kroki tuż za drzwiami komnaty. Cofnął się oszołomiony tym wszystkim... Wtedy z kominka buchnął ogromny słup płomieni, jasny jak płonący fosfor. Drzwi do komnaty rozpadły się niby pod uderzeniem taranu





i do środka wpadli rycerze w czarnych zbrojach i upiorni gwardziści.

Severin cofnął się, przerzucił miecz do prawej ręki, a wówczas płomienie bijące z księgi wyskoczyły z paleniska. Rozpełzły się po ścianach jak macki inteligentnej istoty. Zarysowały się w nich białe kształty, potem z piekielnego żaru z potępieńczym chichotem wyskoczyły kościotrupy. Pozbawieni ciała wojownicy, dzierżący w dłoniach zardzewiałe szable i topory.

Severin przez chwilę myślał, że ta scena, niczym z koszmarnego snu, jest jeszcze jedną ułudą, którą podsuwa mu jego umęczona dusza. Wskoczył na wielki stół pośrodku komnaty, zasłonił się mieczem przed uderzeniem, obrócił i ciął w kiść. Odrąbany hełm czarnego rycerza potoczył się po posadzce, a z szyi strzelił płomień. Severin przeskoczył nad ostrzem topora, przystawił kuszę do szczeliny w hełmie upiornego gwardzisty i nacisnął spust. Głowa wojownika odskoczyła do tyłu z bełtem wbitym w oko i mózg. Ciało osunęło się na ziemię, potrąciło kandelabr z tysiącem świec. Buchnęły płomienie, od których zajęły się natychmiast arrasy i gobeliny.

– Izolda! – krzyknął, przedzierając się przez płomienie. I wtedy zorientował się, że dziewczyny nie było już w komnacie. Nadaremnie rozglądał się dokoła. Przeciwnicy ruszyli ze wszystkich stron. Osłonił się kilkoma szybkimi ruchami i wskoczył na ławę. Jednym kopniakiem pozbył się natrętnego szkieletu. Zeskoczył wprost przed kominkiem. Odbił cios z podlewu. Siła uderzenia przegięła mu dłoń w dół. Ostrze miecza zgrzytnęło przesuwając się po kamiennych płytach podłogi. Ciosy sypały się na niego ze wszystkich stron jak iskry. Nie miał już ani czasu, ani siły na wyprowadzanie kontrataków. W szalonym tempie parował, zbijał, unikał. Aż w końcu coś brzęknęło pod jego stopami. Schylił się i namacał pogrzebacz. Zdecydował się na ryzykowny manewr. Błyskawicznie zaczepił jelcem o jelec miecza przeciwnika, uderzył z całej siły barkiem, tak że ten wpadł na swego towarzysza i z półobrotu rzucił pogrzebaczem jak toporem. Żelazny pręt śmignął w powietrzu, z furkotem obrócił się kilka razy i wbił prosto w pierś widmowego rycerza... Severin zaryzykował, zanurkował pod ostrzem, a cios zamiast jego, trafił kościotrupa z dwoma tasakami. Severin przeturlał się i wskoczył na schody. Tamci ruszyli za nim. Szli ramię w ramię, kościotrupy razem z czarnymi rycerzami i widmowymi gwardzistami.

Severin cofał się, chwycił ogromny, mosiężny lichtarz, przechylił go i strącił wprost na swych oprawców. Świecznik potoczył się z brzękiem po schodach, zmiótł dwa szkielety. Ale rycerze zręcznie przeskoczyli nad przeszkodą i wspinali się dalej. Usłyszał za sobą brzęk i łomot. Obejrzał się – drugimi schodami na galeryjkę wbiegali już strażnicy z halabardami. Z drugiej strony pierwszy z rycerzy pędził nań już z wyciągniętym mieczem. Severin zasłonił się i...

Świsnęła strzała. Płomień wytrysnął ze zbroi czarnego rycerza, w powietrzu rozszedł się swąd palonego mięsa.

– Tutaj!

Severin osłonił oczy. Poprzez płomienie dostrzegł na sąsiedniej galeryjce wysmukłą postać Izoldy. Zamachała do niego ręką. Ponownie napięła łuk i wypuściła płonącą strzałę w kolejnego przeciwnika. Severin rozejrzał się dokoła. Wskoczył na barierkę i zeskoczył na dół. W ostatniej chwili złapał się drewnianego koła, które podwieszone na łańcuchu pod sufitem służyło za żyrandol. Rozbujał się, by dosięgnąć przeciwległej galerii. I w tym momencie łańcuch pękł! Severin zwalił się w dół, całym ciężarem grzmotnął w stół. Drewniana konstrukcja rozleciała się na kawałki. Tymczasem strażnicy zaczęli już zbiegać po schodach. Severin wstał – zbyt szybko jak na człowieka. A nad nim Izolda wyciągała doń prawą rękę.

– Szybko! Chwytaj!

Jak błyskawica wyciągnął lewe kościste ramię i chwycił dłoń dziewczyny. Izolda wrzasnęła z przerażenia, gdy zobaczyła białą, pozbawioną ciała kończynę zaciskającą się na jej nadgarstku. Zawahała się. Ale czasu już nie było. Severin podciągnął się w górę, jednym skokiem opadł na podest galerii. Kaptur zsunął mu się z głowy, odsłaniając pół ludzkiej twarzy i połowę białego oblicza kościotrupa.

Izolda zamarła.

– Chodź – krzyknął – To jedyna droga!

Jednym skokiem pociągnął ją ku oknu. Rozbił szyby głowicą miecza i począł przeciskać się przez otwór. Ściskał dziewczynę za rękę. Izolda krzyknęła po raz drugi... Pod oknem kłębiło się morze mgły, a niżej, pod ostrymi skałami był już ocean... Stanęli na małym gzymsie. Z tyłu dudniły już kroki nadbiegających gwardzistów. Severin spojrzał Izoldzie prosto w oczy. Delikatnie skinął głową. Po chwili ona także skinęła.

Skoczyli...



– Gdzieś ty się podziewała – mruknął z niechęcią, podtrzymując krztuszącą się dziewczynę.

– Musiałam wpaść po moje śmieci – mruknęła cicho – To moja druga połowa.

Skinął jej głową.

– Ja też szukam mojej drugiej połowy. Ona... Jak widzisz nie wyglądam zbyt świeżo.
Ona, moja dusza, jest w piekle... A ja w Sanktuarium... Wiesz, kiedyś byłem łowcą nagród. Polowałem na człowieka, który tak bardzo bał się wpaść w moje ręce, że kazał postawić sobie grobowiec i zamurował się w nim żywcem. Wierzył, że dzięki czarnej magii zyska niewyobrażalną moc...

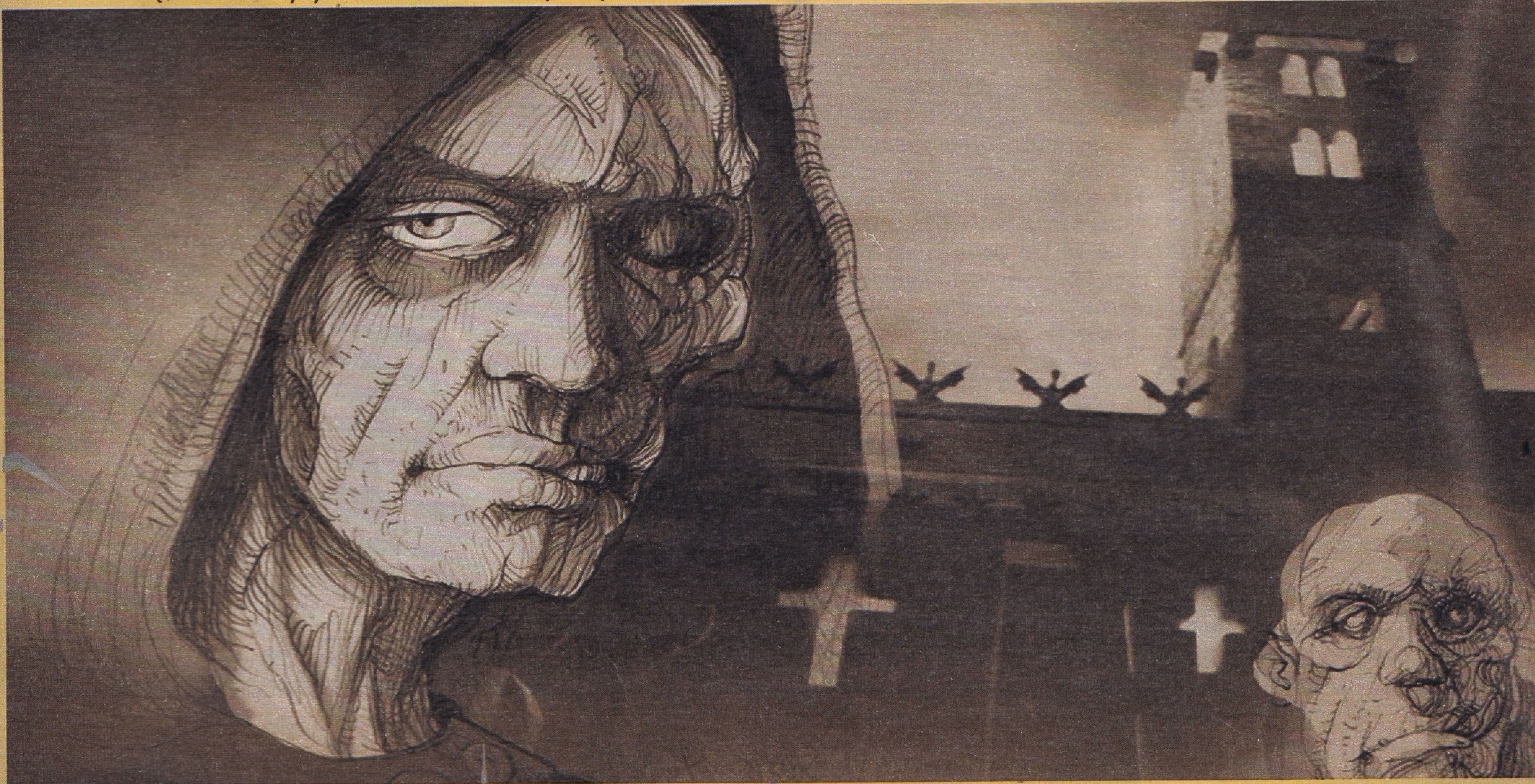
– I co?

– I faktycznie ją zyskał... A ja straciłem coś, co muszę odzyskać. Ją, moją duszę. I do tego potrzebne mi są klucze do piekła... A ty?

– Co ja?

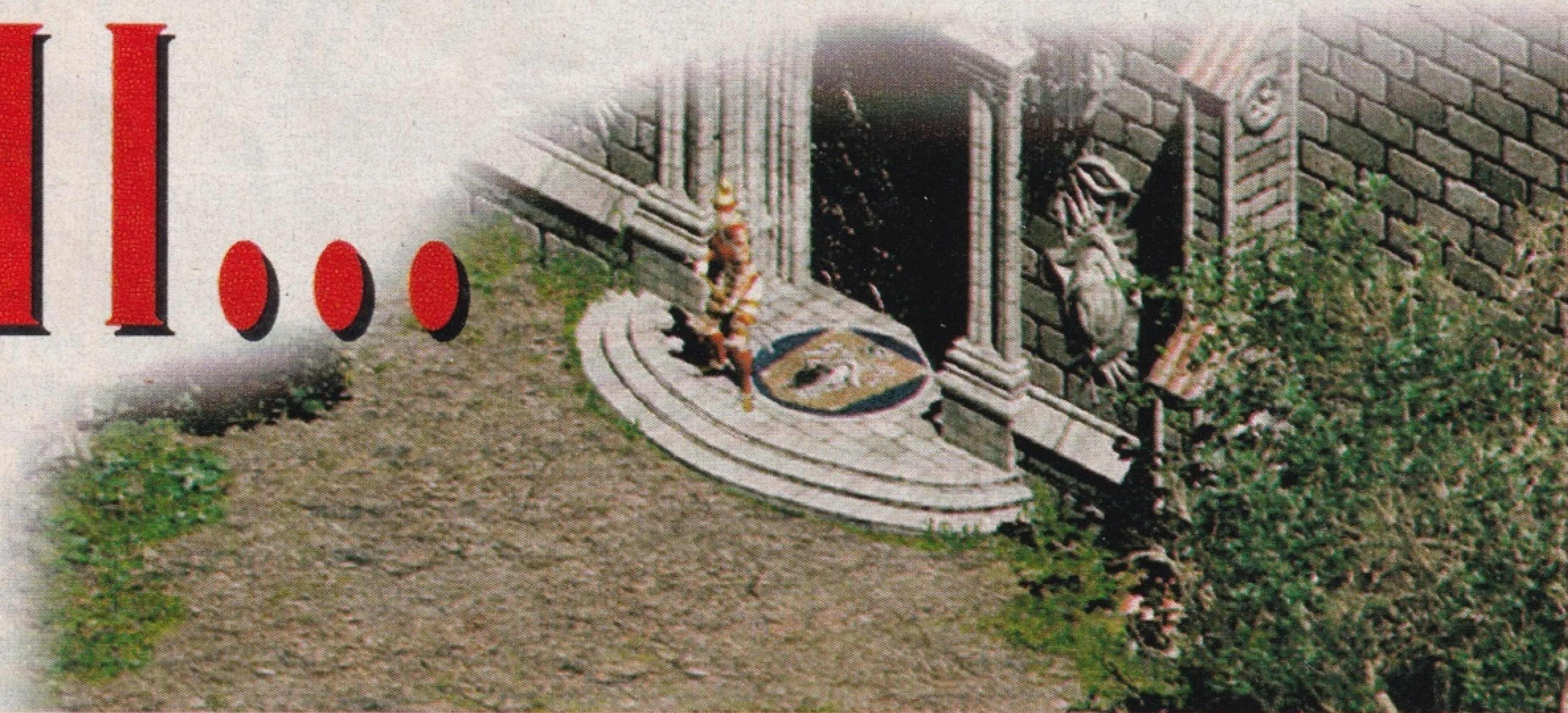
– Jaka jest twoja historia?

– Można by zacząć od tego, jak pewnej jesieni trafiłam do małej wioski. Nazywała się Tristam. Tristam, czy jakoś tak. I tam...



Tekst: Jacek „Jarema" Komuda & Maciej „Szary" Jurewicz. Ilustracja: Hubert Czajkowski

# GDY JUŻ SKOŃCZYŁEŚ DIABLO II...



**Zabiłeś Diablo, unicestwiłeś Mefisto, wysłałeś Baala do Piekła? Nie martw się! To jeszcze nie koniec zabawy. Przygoda dopiero się zaczyna**



DUNGEONS & DRAGONS i jego zaawansowana wersja AD&D to najstarsza i najpopularniejsza gra fabularna na świecie. DIABLO to z kolei najbardziej znane komputerowe RPG. Teraz połączono obie gry i stworzono wspólny świat, w którym można grać – wyruszyć w głąb labiryntów prowadzących prosto do Piekła. Do siedziby Diablo.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS to gra, która powstała w połowie lat 70tych. Zapoczątkowała całą serię gier fabularnych, które nie wykorzystują już plansz ani pionków. Są to opowieści rozgrywające się w umysłach graczy. Najprościej rzecz ujmując, jeden z nich przejmuje rolę Mistrza Gry. To on jest Opowiadaczem – narratorem, scenarzystą i reżyserem historii. Przedstawia pozostałym uczestnikom opis miejsca, w którym się znajdują i kontroluje ich poczynania. Pierwsze przygody do DUNGEONS & DRAGONS nie miały rozbudowanych scenariuszy. Zasadniczo polegały one na wyprawach do podziemi i zabijaniu potworów. Oczywiście za ich pokonanie śmiałkowie otrzymywali punkty doświadczenia, skarby i magiczne przedmioty. Przypomina to bardzo rozgrywkę w komputerowe DIABLO.

Tak więc panowie Bruce Cordell z TSR i Mike Selinker (Blizzard) zdecydowali się na połączenie dwóch światów – tego znanego z klasycznej gry fabularnej i tego, który przedstawiony był w komputerowym RPG. Efektem jest książka DIABLO II: THE AWAKENING.

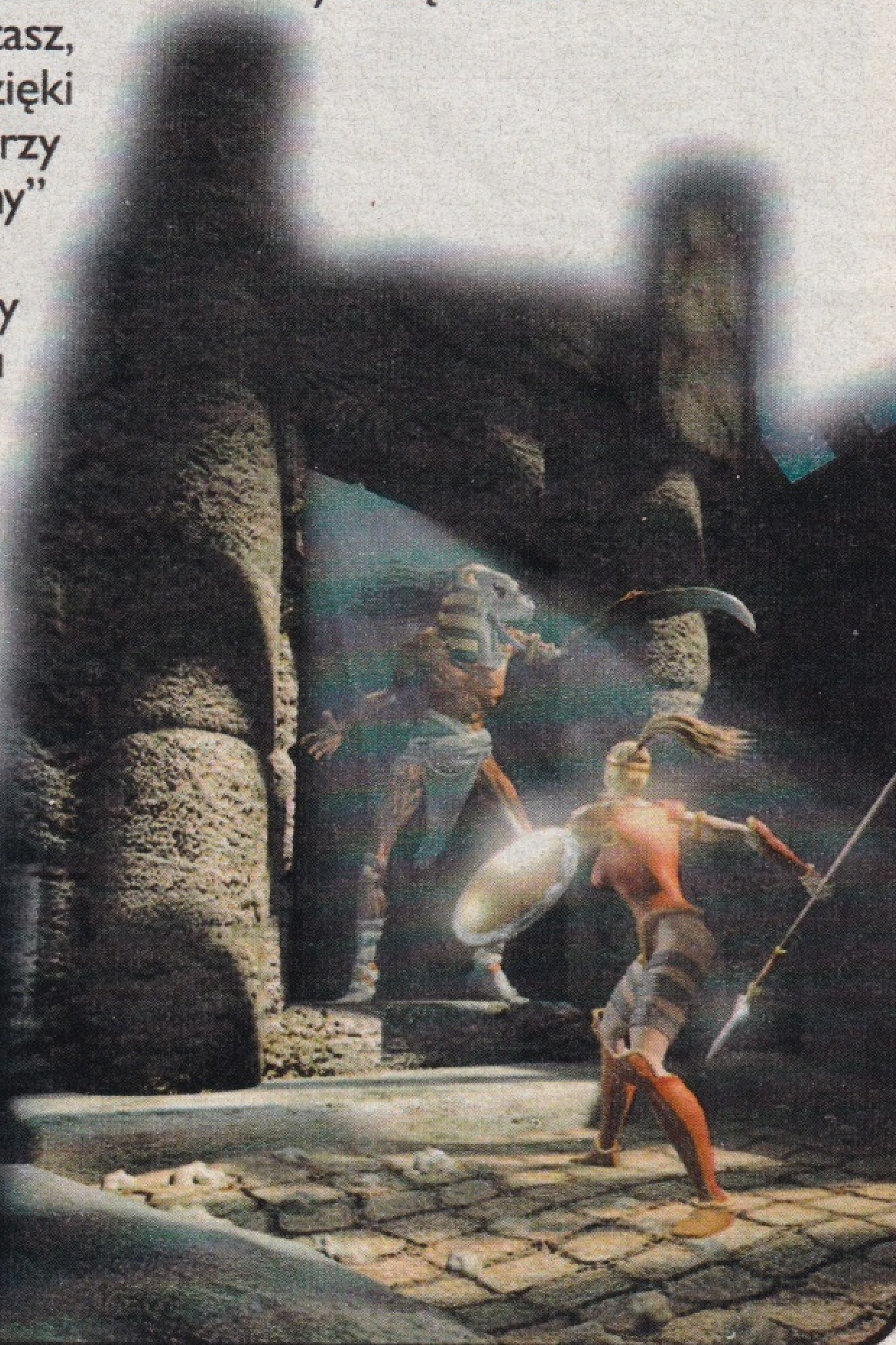
## KSIĄŻKA DIABLO II: THE AWAKENING

Jest to po prostu podręcznik do AD&D umożliwiający stworzenie bohaterów i rozgrywanie przygód w świecie Sanktuarium, czyli domu panów Diablo, Mefista i Baala. Książka została podzielona na sześć rozdziałów. Pierwszy z nich opisuje profesje bohaterów: Barbarzyńcy, Amazonky, Paladyna, Czarodziejki i Nekromanty. Przedstawiono tu także sposób na wykorzystanie innych postaci – takich, które zostały stworzone do krain AD&D. Opis danej profesji obejmuje wymagane wartości współczynników, posiadane umiejętności i bonusy.

Rozdział drugi poświęcony został magii, czarom i mocy wszystkich bohaterów. Informacji jest dużo, począwszy od opisów leczenia i egzorcyzmów, aż po nekromanckie moce przywołujące potwory. Niestety, ten rozdział jest zbyt skrótowy i naprawdę ciężko jest zrozumieć mechanizm rządzący magią i czarami. Poza tym, jak przecież pamiętasz, w DIABLO czary rzuca się dzięki magicznej energii – Manie. Przy opisach brakuje natomiast „ceny" użycia każdego zaklęcia.

Kolejny rozdział to prawdziwy raj dla awanturników. Zostały tu bowiem opisane wszystkie magiczne przedmioty występujące w grze. Jest ich ni mniej. ni więcej tylko milion(!) – broń, zbroje, różdżki i eliksiry.

Skarby pojawiają się przy potworach losowo, tak więc generuje się ich rodzaj i liczbę za pomocą tabelek. Na początku Mistrz Gry sprawdza rodzaj przedmiotu (broń, księga eliksir), później przechodzi do szczegółów. Po wykonaniu dziesięciu rzutów okazuje się, że pokonany wampir był uzbrojony w obsydianowy claymore +3, zwiększający siłę posiadacza.



Rozdział czwarty to z kolei galeria osobliwości, czyli opis wszystkich potworów, demonów i piekielnych sług. Wzięto pod uwagę przede wszystkim istoty z pierwszej części DIABLO. Z DIABLO II opisano tylko kilka przykładowych potworów.



Ostatni rozdział podręcznika nosi tytuł „W głąb do Piekła". Jest to przygoda, która ma miejsce w niewielkiej wiosce Tristram. Jak łatwo się domyślić, scenariusz jest po prostu adaptacją gry DIABLO. Opisano dokładnie wszystkie szesnaście poziomów lochów, katakumb, jaskiń i samego Piekła. A na końcu czeka oczywiście rogaty, czerwonoskóry demon o imieniu rozpoczynającym się na D...




*Oryginalna czapeczka DIABLO II. Niestety, jak do tej pory w Polsce nikt oficjalnie nie sprzedaje takich gadżetów...*

*Czy z tego kubka pił prawdziwy Diablo?*




*Figurki do drugiej części DIABLO wyglądają dosyć ciekawie. Oczywiście także ich nie dostaniesz w naszych sklepach, jedyna szansa – Internet!*










*Gra fabularna na podstawie obu części DIABLO. Tutaj opisane są m. in. potwory z pierwszej części gry*

## WSZĘDZIE DIABLO...

Oczywiście gra komputerowa to nie wszystko. Wraz z pojawieniem się DIABLO II na rynek trafi cała gama różnych produktów – od kubeczków, plakatów, koszulek po podkładki pod myszy czy drogie przyciski do papieru i figurki przedstawiające bohaterów gry.
Już teraz w internetowym sklepie Blizzarda możecie zamówić coś na upał, czyli baseballowe czapeczki z logo DIABLO II.

Nie mogło zabraknąć także koszulek. Do wyboru nadruki – DIABLO II i BLIZZARD.

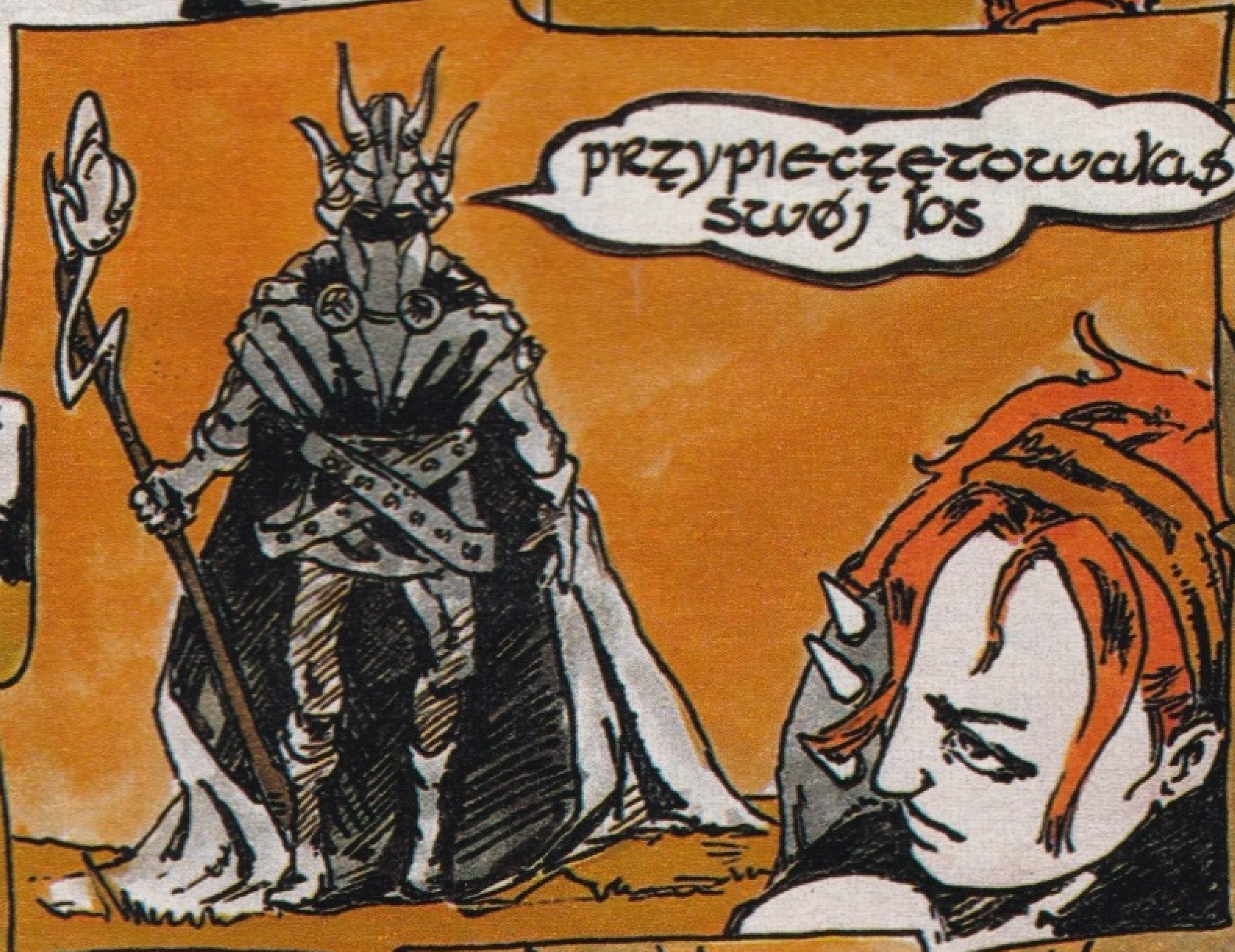
A jeśli masz zbyt wiele miejsca na swoim biurku, to są też figurki, które z pewnością będą na nim ładnie wyglądały. Jak na razie wybór nie jest zbyt duży. Możesz wybierać pomiędzy Barbarzyńcą, Potworem a samym Diablo. Wszyscy ci panowie mają 14 centymetrów wzrostu i kosztują około 10$.

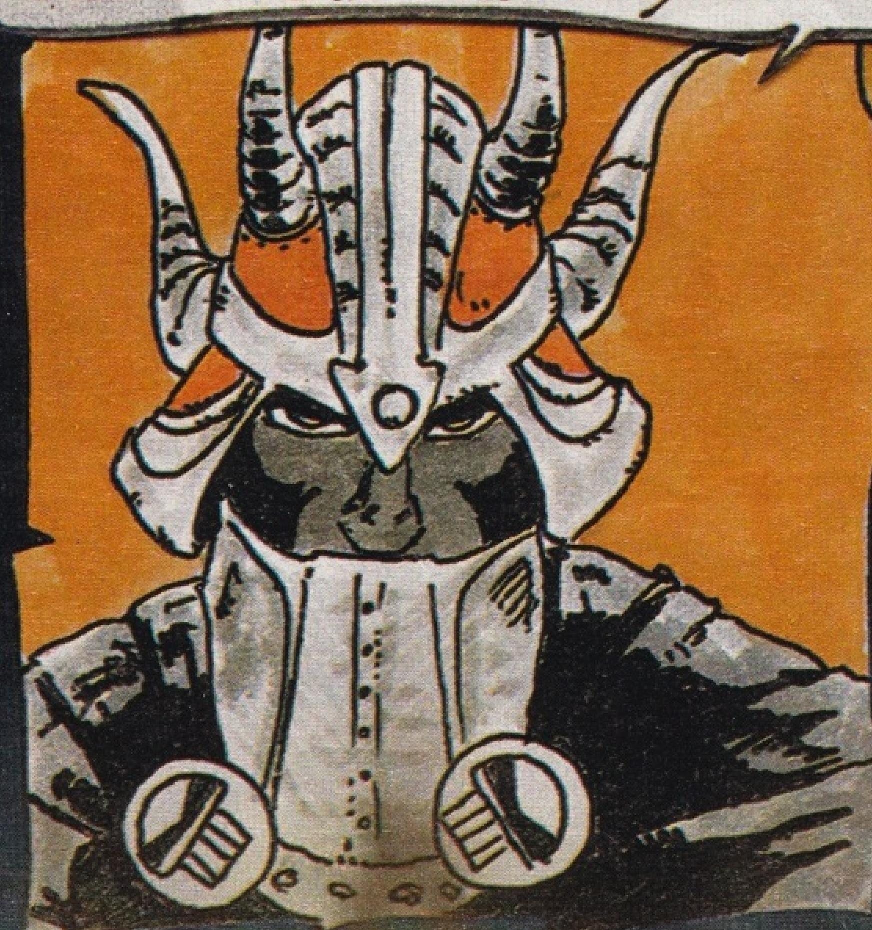
*Tekst: Maciej „Szary" Jurewicz; Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski*


IZOLDA
WĘDROWAŁAM JUŻ OD WIELU DNI
SZUKAŁAM BRONI WYKUTEJ
TYSIĄCE LAT TEMU. BRONI
O NIEZWYKŁEJ POTĘDZE...
PRZYNAJMNIEJ TAK MÓWIŁY
LEGENDY
A MNIE COŚ MÓWIŁO, ŻE JESTEM
JUŻ NIEDALEKO CELU
JEDNAK LEFEBRUS
PRZYGOTOWAŁ SIĘ
NA MOJE PRZYJŚCIE


AARRRGH!!
JUŻ ZACZYNAŁAM WĄTPIĆ W TĘ LEGENDĘ

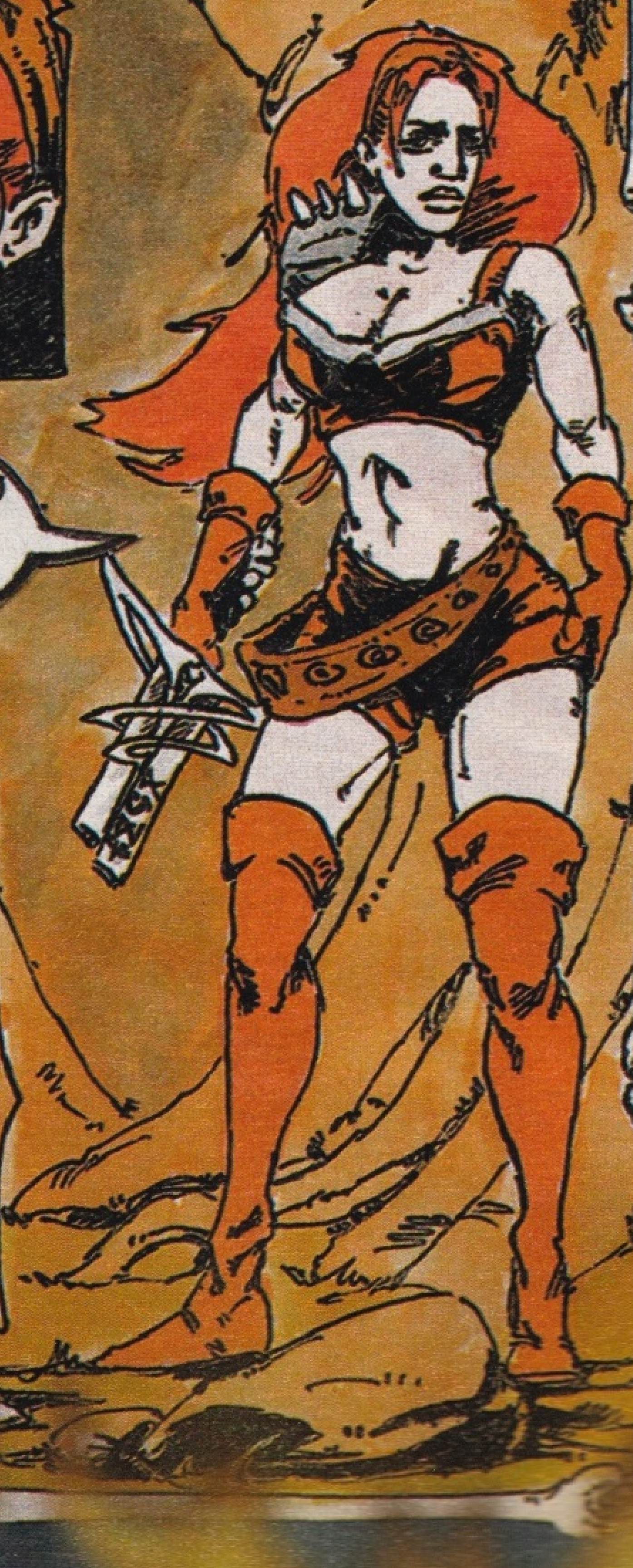

IZOLDO... IZOLDO...


PRZYPIECZĘTOWAŁAŚ SWÓJ LOS


PRZEZ LATA PRÓBOWAŁEM CIĘ POWSTRZYMAĆ I ODWIEŚĆ OD TEGO ZAMIARU. TY JEDNAK BYŁAŚ UPARTA. MIECZ, KTÓRY DZIERŻYSZ W DŁONI NIE POSIADA ŻADNYCH MAGICZNYCH WŁAŚCIWOŚCI, Z WYJĄTKIEM TEJ, KTÓRA ZABIJE TWOJE SERCE I PRZEMIENI CIĘ W SŁUGĘ ASMODEUSA TAK JAK MNIE KIEDYŚ. JA TEŻ SZUKAŁEM TEGO MIECZA, I ZNALAZŁEM - NA SWOJE NIESZCZĘŚCIE


A TO CI SMUTNA HISTORIA. ALE JA...
...PRZYSZŁAM TUTAJ ABY GO ZNISZCZYĆ A NIE ZDOBYĆ !


KLANG!




to nie jest takie proste
Nad mocą tego miecza władzę ma tylko kowal który go wykuł. Ale wiedz, że nie jest on człowiekiem i nikt nie zna jego imienia ani miejsca gdzie może być
o ile jeszcze żyje
?!
LODOWI LUDZIE!
NA SZCZĘŚCIE NIE SĄ ZBYT ODWAŻNI...
... ZWŁASZCZA GDY...
...ZABIJE SIĘ ICH WODZA




Rysunki: Marcin Kułakowski; Scenariusz: Maciej Jurewicz, Jacek Komuda; Komiks „Izolda" nie jest oficjalnym dodatkiem do Diablo II